GILBERT GALLO & ANDREA SBRAGIA

Rockopolis

MINOS GAMES

Autori:
Andrea Sbragia e Gilbert Gallo

Grafica e impaginazione:
Creattività Studio Grafico - Pistoia

Editing:
Davide Franceschi e **Adriana Stefanelli**

Illustrazione di copertina:
Tôn Thất Phước Điền

Sfondi e cornici:
Breno Girafa

Le illustrazioni interne sono di:

Thulasi Thasen
(pagina 7-15-24-30-42-87-108-112-122-151-171-186)

Dmitry Yakhovsky
(pagina 8-12-26-34-62-78-88-110-132-192-222)

Luca Canapicchi
(pagina 11-28-46-48-56-95-104-106-126-136-155-160-167-174-179-182-188-191-230)

Davide Pelullo
(pagina 37-55-73-77-85-117-119-124-130-143)

Breno Girafa
(pagina 195-197-199-201-203-205-207-209-211-213-215-217)

Eleonora Santucci
(pagina 166)

Ringraziamenti:
Azzura Eschini, Anna Maria Gori, Daniela Mencarelli, Vittorugo Gori, Terry Pratchett, John Ronald Reuel Tolkien, Marco Spicciani, Matteo Fantozzi, Giancarlo Baronti, Francesco Orzari, Siria, Sally, Romeo, Gary Gygax, Dave Arneson, Joe Dever, Steve Jackson (tutti e due), Ian Livingstone, Joe Rawkin George Coombs, Christopher Landauer, Donny Arnold, Fabio Bottoni, Pietro Bonciolini, Stefano Grossi, Stefano Baldi, Linea Rock, Rock fm, Radio Lombardia, Ronnie James Dio , i gatti Lemmy e Ziggy, i koptabos, i Netheranthium e i D(u)e menti rock chronicles project, Luigi Tronci di Ufip, Max Rock Polis, i Tenacious D, i Blues Brothers, Bill Lawrence, Turk Andjaydee and JD, Glenn Matthews, tutti i d6 del mondo, un buon numero di birre industriali, quasi tutte le birre artigianali.

Minos Games 21018

Indice

	Prefazione	**pag.**	**7**
Capitolo 0	**Disclaimers**	**pag.**	**9**
Capitolo 0,5	**Giocare di Ruolo**	**pag.**	**13**
	When the crowds are gone (Cosa succede dopo il Gioco di Ruolo)	*pag.*	*15*
Capitolo 1	**Cos'è Rockopolis**	**pag.**	**19**
	Crazy train (Le Muse)	*pag.*	*20*
	Fighting the world (La Rock Band)	*pag.*	*21*
	From the cradle to the grave (Nascita e crescita di una Rock Band)	*pag.*	*21*
	We will rock you (La Band ed il successo)	*pag.*	*23*
Capitolo 2	**Il mondo di Rockopolis**	**pag.**	**27**
	In the mood (Lo spirito di Rockopolis)	*pag.*	*30*
Capitolo 3	**I Personaggi**	**pag.**	**31**
Capitolo 4	**Creazione dei Personaggi**	**pag.**	**41**
Capitolo 5	**I Tratti**	**pag.**	**49**
	Working class hero (Funzionamento dei Tratti)	*pag.*	*50*
	Burn (Bruciare i Tratti)	*pag.*	*51*
	Repairing the sky and similar feats of strength (Lista dei Tratti)	*pag.*	*52*
Capitolo 6	**Le Relazioni**	**pag.**	**57**
	Use me to use you (Come funzionano le Relazioni)	*pag.*	*60*
	Great expectation (Interpretare le Relazioni)	*pag.*	*61*
Capitolo 7	**Le Muse**	**pag.**	**65**
	You're my temptation (Come funzionano le Muse)	*pag.*	*68*
	Under the bridge (Abbassare il valore delle Muse)	*pag.*	*70*
	Down with the sickness (Lista delle Muse)	*pag.*	*71*
Capitolo 8	**Le Abilità**	**pag.**	**79**
	Skills to pay the bills (Lista delle Abilità)	*pag.*	*80*
Capitolo 9	**La Band**	**pag.**	**89**
	We're an American band (Le dinamiche interne alla Band)	*pag.*	*94*
	Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band (I ruoli in una Band)	*pag.*	*96*
Capitolo 10	**Regole del gioco: l'Off Stage**	**pag.**	**97**
	Roll over Beethoven (I Lanci)	*pag.*	*98*
	Shake, rattle and roll (I Lanci Combinati)	*pag.*	*102*
	United abominations (I Lanci di Gruppo)	*pag.*	*103*
	Controlled opposition (I Lanci Contrapposti)	*pag.*	*105*
	Standing in a queue (L'ordine di azione)	*pag.*	*105*
	Fight fire with fire (I combattimenti)	*pag.*	*106*
	Injury (Ferite e stanchezza)	*pag.*	*107*
	Lazy (Riposo e recupero)	*pag.*	*107*
Capitolo 11	**Regole del gioco: l'On Stage**	**pag.**	**111**
	The great gig in the sky (I concerti)	*pag.*	*112*
	Blaze of glory (La Fama)	*pag.*	*120*
	Let there be Rock (Lista dei brani)	*pag.*	*122*
	Nothing else matter (Il Tema ed il Genere)	*pag.*	*124*
	Try, try, try (Le prove)	*pag.*	*125*
	I'd love to write another song (Scrivere un brano)	*pag.*	*126*

Capitolo 12 **Crescita dei personaggi** pag. 127
Growing up in public (Spendere l'Esperienza) pag. 128
Celebrity skin (L'incremento di Fama) pag. 131

Capitolo 13 **Il Narratore** pag. 132
Around the world (Il mondo di Rockopolis) pag. 136
Tales (La narrazione) pag. 137
Communication breakdown (Comunicare con i Giocatori) pag. 138
Bridge over troubled water (Stabilire le Difficoltà) pag. 142
Train of consequences (Le conseguenze dei Lanci) pag. 142
Almost famous (La Fama e la Band) pag. 144
Golden liar (I contrasti nel gruppo) pag. 144
Livin' on the edge (Storie brevi e lunghe) pag. 145
For no one (Ultimi consigli) pag. 148

Capitolo 14 **Il mondo nel dettaglio** pag. 149
Hell has room (La sala prove) pag. 150
Microphone fiend (Lo studio di registrazione) pag. 151
Killing machine (La casa discografica) pag. 154
Beelzeboss (I contest) pag. 156
The rejected mexican pope leaves the stage (I palchi) pag. 158
Rock of ages (I palchi) pag. 158
Freedom lika shopping cart (I negozi) pag. 165
Right tool for the job (Strumenti ed oggetti) pag. 165
Cult of personality (I fan) pag. 167
Know your enemy (Generi e gusti musicali) pag. 168

Capitolo 15 **Le Avventure** pag. 169
Kickapoo (and the Warriors of Asgard) pag. 170
One bourbon, one scotch, one beer pag. 171
The Rock show pag. 174
Shake me pag. 174
The call of Ktulu pag. 175
Video killed the radio star pag. 177
Revolution riot pag. 179
Civil war pag. 182
Cretin family pag. 183
Rock is dead pag. 187
Stop the rock pag. 190

Capitolo 16 **Interpretare le Muse** pag. 193
BACCHUS pag. 194
BERSERK pag. 196
IFRIT pag. 198
ILÙVATAR pag. 200
JÖKULHAULP pag. 202
KAMA SUTRA pag. 204
LAS VEGAS pag. 206
MACH pag. 208
MALAPHAR pag. 210
MASOCH pag. 212
SPARTACUS pag. 214
STORMBRINGER pag. 216

Schede pag. 223

Prefazione

Stay tuned for more Rock 'n' Roll

C'era una volta in Italia una radio e c'era una volta una nave pirata che girava al largo nel mare del nord negli anni '60.
Trasmettevano Rock!
Trasmettevano le canzoni, la musica, ma soprattutto trasmettevano uno spirito, una sensazione, per certi versi indescrivibile, intangibile.
Trasmettevano l'essere Rock!

Essere Rock vuol dire tutto o niente. Provare a spiegarlo è come se si volesse spiegare come mai una cosa ci piace o come mai alcune frasi di un libro o alcune citazioni di un film ci fanno scendere quel brivido dietro la schiena o ci scatenano quella dinamite che è lì, proprio lì, sepolta dentro di noi che aspetta solo che qualche cosa accenda la miccia.

La radio che trasmetteva Rock non molti anni fa, si chiamava Rock FM, e la radio che, negli anni 60, trasmetteva da una nave a largo del mare del nord si chiamava Radio Caroline ed era una delle tante radio pirata degli anni '60, stabilitesi sopra delle navi in mare internazionale per poter trasmettere liberamente.

Entrambe le Radio hanno chiuso i battenti, hanno smesso di trasmettere.
No more Rock, signore e signori!

Ma noi adesso siamo qui, e le possiamo ricordare, senza ricordare le singole canzoni, senza ricordare i singoli artisti, ma ricordando la sensazione di essere UNO fra tanti, di essere insieme anche se eravamo in camera con la radio sparata nelle cuffie, o in macchina, oppure a volume bassissimo per non far sentire ai genitori che ascoltavamo tali "nefandezze".

Le due Radio, unite così profondamente nella storia di trasmissione del Rock e di malaugurata chiusura, hanno lasciato un'eco che riverbera ancora in ogni persona che le abbia mai incontrate; negli anni '60 per Radio Caroline, così come negli anni '90-2000 per Rock FM.

Quell'eco è ciò che rimane del Rock.
Perchè il Rock non è una moda, non è un modo di porsi, ma è un modo di essere. Per quanto tu possa mascherare la tua vera natura, lì dentro, proprio lì, c'è ancora quella dinamite che aspetta solo che la fiamma la porti ad esplosione.

Nel film *I love Radio Rock (The Boat that rocked)* il DJ chiudeva le trasmissioni con questa bellissima frase:
"Cari ascoltatori, vi dico solo questo: che Dio vi benedica!
Quanto a voi bastardi al potere, non sperate che sia finita! Anni che vanno, anni che vengono e i politici non faranno mai

un cazzo per rendere il mondo un posto migliore! Ma ovunque nel mondo, ragazzi e ragazze avranno sempre i loro sogni e tradurranno quei sogni in canzoni.
L'unico dispiacere stanotte è che negli anni futuri ci saranno tante fantastiche canzoni che non sarà nostro privilegio trasmettere ma, credete a me, saranno comunque scritte! E saranno comunque cantate! E saranno comunque la meraviglia del mondo!"

Alcuni esponenti di Rock FM hanno invece deciso di condividere la loro sensazione di Rock, e di come siano entrati in questo mondo, con noi di Rockopolis.

Giulio Caperdoni, Dj della trasmissione "Eclettica" su Rock FM, condivide questo suo ricordo:
"Il ragazzo è troppo coinvolto dalla musica rock".
Sono le parole del mio professore di italiano e latino al liceo classico; voleva essere un giudizio estremamente negativo per chi non dava quella che lui considerava la giusta attenzione ai classici, ma non immaginava neanche lontanamente quanto potesse essere profetico.
Nel 1978, a 16 anni, pochi mesi dopo, con un gruppo di amici e mezzi molto di fortuna, misi in piedi una piccola radio di paese. Da quel momento si sviluppò una passione totalizzante, che non mi avrebbe più fatto staccare dal mondo radiofonico.
La radio venne messa in piedi andando di porta in porta a chiedere offerte in denaro; in questo modo si riuscì ad avere una radio di paese sostenuta da tutti, non solo dalla piccola pubblicità (osterie, bar, negozi, ecc...) ma anche da privati cittadini. Agli inizi i mezzi erano veramente di fortuna, tanto che di norma durante le trasmissioni saltava sempre qualcosa (una puntina, un fusibile...) ma avevamo un tecnico che, non si sapeva bene come, riusciva sempre ad aggiustare tutto e fare in modo che il programma potesse andare avanti.
La stessa sede non era migliore, tanto che bisognava camminare con passi molto leggeri altrimenti le puntine del giradischi sarebbero saltate (allora si usavano ancora i dischi in vinile per trasmettere).

Nonostante tutto, questa piccola radio - come tante altre radio locali - riuscì a (soprav)vivere per molti anni dandomi la possibilità di fare la necessaria esperienza, non solo come conduttore radiofonico, ma anche in tutti gli altri aspetti che sono parte della vita di una radio. E da allora, fino a questo 2018 che mi vede cinquantaseienne, mai ho smesso di condividere con gli altri quello che tanto mi coinvolge da 40 anni. "

Capitolo 0

Disclaimers

Disclaimer 1

Noi, autori ed editore di Rockopolis, non incoraggiamo né incitiamo alcuno dei comportamenti descritti dalle Muse in questo libro.
Rockopolis è un gioco che sfrutta la fantasia dei Giocatori come proprio motore, ed è solo all'interno della finzione del gioco che tali comportamenti devono rimanere.

In alcun modo intendiamo offendere o dileggiare chi, nella vita reale, soffra direttamente o indirettamente a causa di questi comportamenti.
Speriamo, anzi, che il vederli in quell'ambiente sicuro - isolato dalla realtà - che è il gioco possa aiutare a rendersi conto delle loro pericolosità ed a tenerli lontani dalla vita dei nostri Giocatori.

Lasciamo le Muse e le loro conseguenze ai Rockers che interpretiamo e teniamo per noi solamente il divertimento derivato dal gioco. I Giocatori possono usare i Personaggi per compiere degli errori ed imparare a conoscerne, seppure nella finzione, le conseguenze.
È questa l'unica esperienza che vorremmo vedere trasmessa da Personaggio a Giocatore.
Oltre al divertimento, ovviamente.

Disclaimer 2

"Non è giusto, hanno citato i 'Saccharose of Death' e non hanno nemmeno nominato i 'Glucose of Sorrow'"
"Sì, e pensa, addirittura una frase per il 'Fronte popolare di Giudea' e nessuna per il 'Fronte giudeo del popolo'. Vergognoso..." *****

In questo manuale nominiamo alcune Rock band. Come molti potranno notare, vengono citate solo alcune delle più famose, e comunque solo poche di tutte quelle che costituiscono il vastissimo panorama musicale del Rock.
Dovendo scegliere delle band a rappresentare questo genere musicale, non ce la siamo sentita di lasciar fuori quelle più famose in favore di altre, non certo meno meritevoli, ma sicuramente meno note al grande pubblico.

Quanto pensate che passerà dalla pubblicazione di questo libro alle prime lamentele perché la band preferita di questo/a o quel/la lettore/lettrice non è citata tra queste pagine?

Siamo convinti che le prime rimostranze arriveranno prima ancora che l'inchiostro della stampa si sia asciugato, quindi proviamo a prevenirle con il seguente disclaimer:

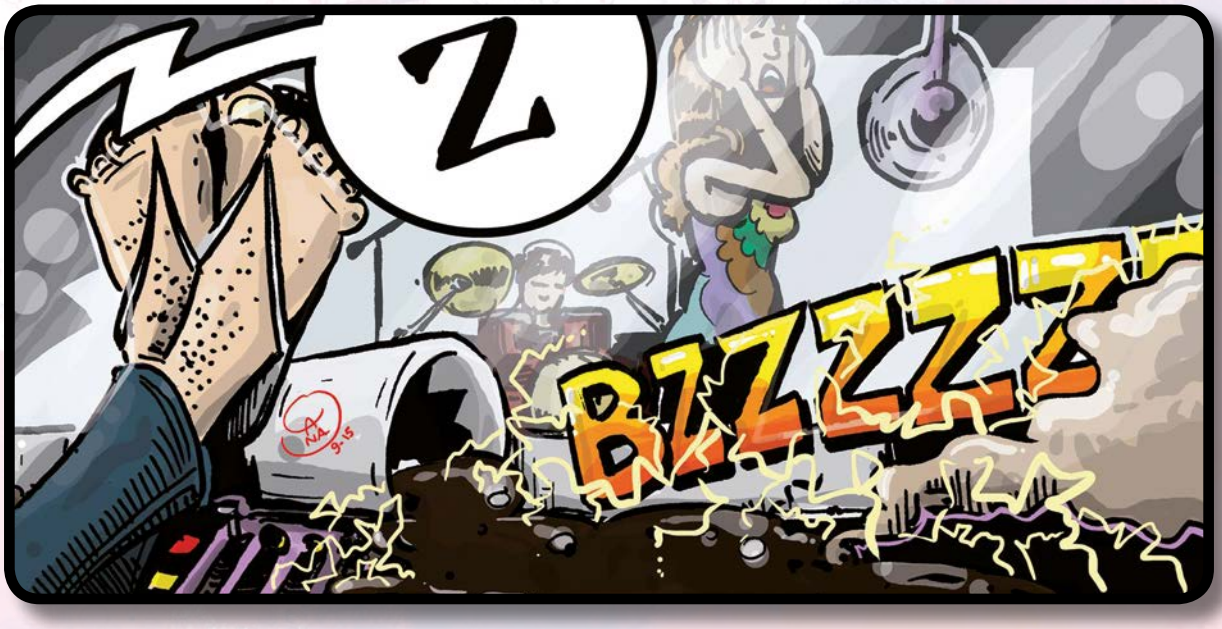
Non possiamo citare tutte le Rock band del mondo.
Siamo costretti a limitarci ad alcune delle più famose, per favorire l'immersione nel tema del gioco anche da parte di coloro che di musica Rock sanno pochissimo o niente.

Non è che non conosciamo altri musicisti Rock, sia chiaro:
uno dei due autori è un appassionato con un'enorme collezione di vinili, l'altro ha un passato da cantante in una Rock band.
Persino l'editore che scrive queste parole è un musicista.

Non saremo i massimi esperti mondiali nel settore, ma abbiamo accumulato qualche esperienza, altrimenti non avremmo intrapreso questo folle progetto editoriale.
Semplicemente, abbiamo dovuto operare delle scelte.

Se queste hanno fatto sì che il nome della vostra band preferita non fosse citato in questo manuale, beh... **non rompete le scatole.**

***** *nessun riferimento politico, solo una citazione cinematografica.*



Disclaimer 3

In questo manuale troverete citazioni, talvolta esplicite, talvolta meno evidenti, di band e canzoni Rock (e non solo) famose.
Spesso le troverete scritte nel testo *in corsivo*. Se non conoscete i titoli presentati, cercateli ed ascoltateli. Sono la colonna sonora che ci ha accompagnato nella stesura di questo manuale, perfettamente integrabili nelle vostre esperienze di gioco.

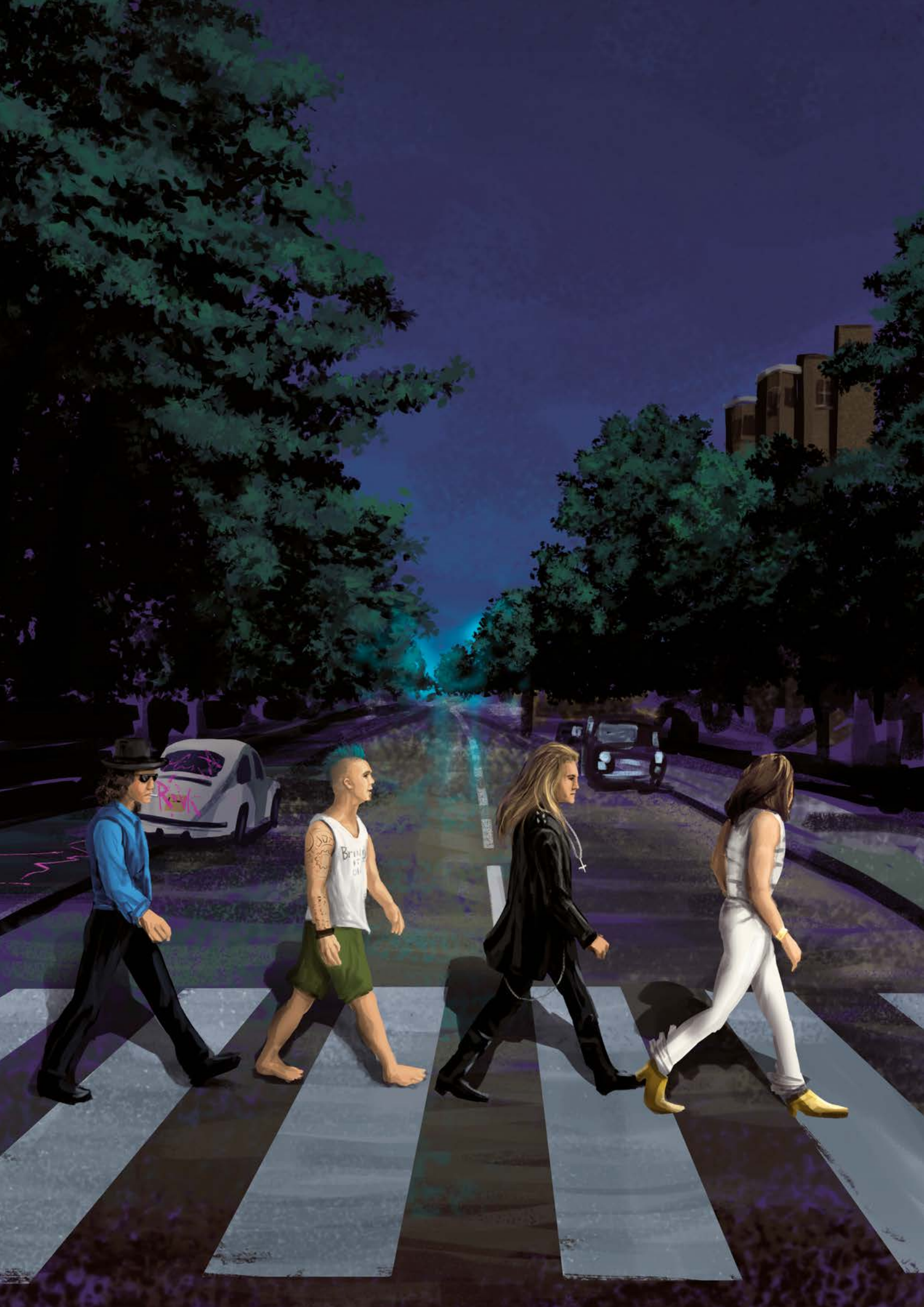
Minos Games e gli autori di Rockopolis non detengono, ovviamente, i diritti di alcuna di queste canzoni.

Davvero.
Ci dispiace, ma è così.
Vorremmo aver scritto noi cose come
Is this the real life,
is this just fantasy?
ma purtroppo altri ci sono arrivati prima di noi.
Forse, se ne avessimo avuto il tempo, avremmo potuto farlo noi, ma ci hanno battuto in velocità.

D'altronde, se avessimo investito il nostro tempo nella scrittura di testi simili, non ne avremmo probabilmente avuto da dedicare a questo libro, e voi non potreste giocare a Rockopolis.
Ci siamo sacrificati per il vostro divertimento.
Siatecene riconoscenti.

Disclaimer 4

In questo libro troverete quello che viene chiamato "linguaggio esplicito".
Parolacce, espressioni volgari e riferimenti a cose tanto reali quanto insopportabili per alcuni. Le Muse, in questo gioco, rappresentano i peggiori vizi delle persone, ed è inevitabile che ci addentriamo un minimo nella loro descrizione, visto che sono uno degli elementi portanti del gioco.
Non andiamo mai in profondità, non esploriamo mai nel dettaglio le nefandezze o gli aspetti peggiori, ma se siete persone dotate di fantasia è facile che possiate immaginare da soli.
Se ne siete spaventati o disturbati, meglio che abbandoniate adesso la lettura.
Se volete continuare, vi abbiamo avvisato.



Capitolo 0,5

Giocare di Ruolo

Rockopolis è un Gioco di Ruolo (solitamente abbreviato in GdR).
Un fottutissimo Gioco di Ruolo, diremmo noi, ma manteniamo, per ora, una parvenza di serietà.
La maggior parte di coloro che leggono questo manuale sa probabilmente già di cosa si tratti, ma può darsi che qualcuno non lo sappia.

Proviamo quindi a dare una definizione che possa aiutare i neofiti e far sbuffare gli "esperti" (perché gli "esperti" sbuffano sempre).

Un Gioco di Ruolo è, anzitutto, un gioco.
Stupiti, eh?
No?
Non mentite.

Un gioco, qualunque altra caratteristica possa avere, nasce per soddisfare i suoi partecipanti.
Si può, quindi, per comodità riassumere che l'obiettivo di Rockopolis è quello di divertirsi.

Visto che non state leggendo questo manuale per raccontarvi barzellette, come si ottiene il divertimento in Rockopolis?
Interpretando un Ruolo.
L'interpretazione è guidata da due elementi, (l'ordine di importanza stabilitelo voi):

- le intenzioni del giocatore
- le regole che troverete più avanti in questo libro

Interpretare un Personaggio in un Gioco di Ruolo è come giocare il tipico gioco dell'infanzia "facciamo che io ero..." dandogli qualche regola. È cominciare il racconto di una storia con "Cosa succederebbe se...?", in un curioso intreccio tra favola, gioco da tavolo e teatro d'improvvisazione. *****

Nel caso di Rockopolis, potrebbe essere "Cosa succederebbe se noi fossimo un gruppo di Rockers che puntano al successo ma devono scontrarsi con il duro mondo delle band esordienti e con i propri demoni personali dei quali non riescono a liberarsi?".
Una qualsiasi variazione sul tema va ovviamente altrettanto bene. Finché c'è musica Rock, perdizione e divertimento, Rockopolis è in grado di darvi ciò che volete.

In questo Gioco di Ruolo, uno dei Giocatori assumerà il ruolo di Narratore.
Sarà colui al quale gli altri Giocatori si rivolgeranno per stabilire cosa succede nel mondo in reazione alle scelte dei loro Personaggi. Sarà colui assieme al quale gli altri Giocatori costruiranno la storia del loro Personaggio e della Band, narrando tutti gli elementi della "storia" che i Giocatori interpretano assieme.

Come gli altri Giocatori pongono la loro fantasia nell'interpretazione del proprio Personaggio, il Narratore pone la propria fantasia nella costruzione del mondo di gioco e nella condotta dei personaggi e delle storie che questo mondo animano. Tutte costruzioni che condivide con gli altri, secondo un accordo (implicito o esplicito) tra i giocatori perché TUTTI possano divertirsi.
D'ora in avanti chiameremo il Giocatore Narratore solamente Narratore e tutti gli altri Giocatori semplicemente Giocatori: **questo non significa che il Narratore non stia giocando. Non dimenticatelo mai.**

Cosa vi serve per giocare?
Questo libro, la vostra fantasia e poco altro: qualche foglio di carta stampato (le Schede, che trovate alla fine di questo libro oppure sul nostro sito insieme ad un fichissimo editor per personalizzarle: http://www.minosgames.com/rockopoliseditor/ita/rockopoliseditorita.html), il necessaire per scrivere e cancellare, e qualche normale dado a sei facce (d'ora in avanti chiamato d6).
Le Schede del Personaggio servono per appuntarvi le cose principali che accadono al vostro Rocker ed i dadi per simulare il "fato" nella sua vita.

When the crowds are gone

Quand'è che finisce un Gioco di Ruolo?
Quando lo vogliono i partecipanti, o quando lo "vuole" la storia costruita dai giocatori.

Le vostre partite possono durare il tempo di una singola serata, oppure articolarsi in più "sessioni". Alcuni Giochi di Ruolo possono andare avanti per anni e vedere l'evoluzione dei Personaggi nel corso del tempo e degli eventi.

Non ci sono vincoli, la decisione spetta solamente ai giocatori.

E cosa succede tra una sessione e l'altra?
La vita va avanti e, se il gioco vi ha coinvolto, vi scoprirete a ripensare al vostro Personaggio, ad attendere di poterlo interpretare di nuovo ed a rivivere con la mente le sue avventure.

O almeno, questo è quello che ci auguriamo per voi.

Vorremmo che Rockopolis fosse, per voi, quel concerto che avete sempre sognato di fare o anche solo di vedere, quella Band che avreste voluto metter su per SPACCARE DI BRUTTO.

Vorremmo che, tra una sessione e l'altra, di Rockopolis vi rimanesse la sensazione di quando, dopo un concerto, la folla piano piano se ne va, portando però con sé la propria musica, la propria vita.

** Queste parole riprendono la definizione data da Cristian Papi, autore del Gioco di Ruolo "1300". Ci sembravano sufficientemente semplici ed omnicomprensive da meritare di essere citate.*
Trovare altre parole altrettanto valide sarebbe stato molto difficile; perché faticare inutilmente?

Quello che segue è l'esempio dello svolgimento di una possibile sessione di gioco di Rockopolis.

A giocare attorno al tavolo avremo il nostro Narratore (N) ed i Giocatori Alex (A), Barbara (B), Cecile (C) e David (D), che interpretano i Personaggi omonimi.
La sessione si apre con il Narratore che introduce la scena. Nel nostro esempio la scena sembra essere già iniziata, con la Band che ha già dovuto affrontare qualche peripezia.

N: Siete ormai davanti all'indirizzo che vi hanno dato. Riuscite a vedere l'insegna del "Rabbit Cage Club", il locale in cui dovete suonare stasera. Non vederla sarebbe difficile: è enorme, con una luce fortissima. Nella zona sembrano esserci più che altro negozi chiusi, data l'ora. Poche case. Ah, le sirene che vi seguivano sembrano essersi disperse in lontananza: le sentite ancora debolmente, ma pare che siano molto dietro di voi.
C: Finalmente! Rabbit Cage, stanno arrivando i Teddy Bear's Claws! Stasera spacchiamo tutto!
B: Complimenti Alex, sputare ai poliziotti è stata l'idea del secolo. Ci hai fatto fare tardissimo, come al solito.
A: Che si fottano, quei bastardi! Perché vi siete messi in mezzo e mi avete portato via voi, altrimenti io...
C: L'importante è averli seminati. Buon per voi che guido meglio di loro. Se era per voi stasera col cavolo che riuscivamo ad arrivare qui.
A: Fuggire, ecco quello che sei bravo a fare! Mi bastavano cinque minuti con quei piedipiatti, e...
B: Piantala, imbecille, ci metti sempre nei casini.
C: Mentre loro continuano a battibeccare, io cerco di parcheggiare il più vicino possibile.
N: Non sembra esserci posto nelle vicinanze, tutti i posti sono occupati. Dev'esserci proprio un sacco di gente nel locale, dato che è improbabile che siano abitanti della zona. Ti ricordi, però, di aver visto un piccolo parcheggio a circa un chilometro da qui, mentre arrivavate. Non è molto grande, ma potrebbe esserci posto.
C: Cavolo, tutta la gente per il concerto di stasera... chissà quanti sono. Dai, dai, dai, che sono gasatissima!
D: Che vuoi fare, parcheggiare laggiù? Abbiamo tutti gli strumenti da portare, se parcheggi lontano poi arriviamo distrutti ed ancora più in ritardo. Fregatene se non c'è posto. Mettila sul marciapiede, in un giardino, tra le panche di una chiesa, dove ti pare! Basta che non tocchi di nuovo al sottoscritto caricarsi tutti gli strumenti in groppa, come al solito.
C: Non hai torto... allora parcheggio dove capita, basta che sia vicino all'ingresso.
N: C'è solo il marciapiede.
C: Vada per il marciapiede. Con attenzione, non voglio rovinare l'auto salendo.
D: Perfetto, appena siamo fermi scendo e comincio a scaricare. Ah, e mi accendo una sigaretta, che in questa macchina non si può fumare: non sia mai che si sciupi la tappezzeria...
C: Nella tua macchina fai come ti pare, nella mia comando io.
D: Ehi, Barbara, Alex, fatela finita di litigare e datemi una mano.
A: Come? Ma è lei che...
D: Finitela.
B: No, è lui che fa sempre lo stronzo...
D: BASTA!
A: Ok, ok. Mi fa ancora male la mascella dall'ultima volta, non ti scaldare.
N: Mentre scaricate gli strumenti vedete che di fronte alle porte del locale dove dovete suonare tra poco ci sono delle persone. Sono in cinque, con vestiti scuri, e vengono verso di voi.
B: Pubblico?
C: Mi sa Security. E se vogliono che sposti la macchina?
B: Chi se ne frega, mica sono poliziotti. Non possono neanche farci una multa.
A: Chi sono?
N: Sono robusti, ma non sembrerebbero essere della Security. Vi pare di conoscerli.

Appena si avvicinano un po' di più, sotto la luce dei lampioni della strada, li riconoscete. Sono i Panic Fairies.

D: Chi, quelle specie di culturisti imbecilli a cui abbiamo fregato gli strumenti l'altra sera?

N: Sì. Non hanno un'espressione amichevole. Come ricorderete, sono tutti parecchio robusti, con muscoli piuttosto gonfi che mettono volentieri in mostra con le magliette aderenti e le giacchette di jeans smanicate. Qua e là spunta qualche borchia e qualche catena. Quello davanti, il capellone biondo con le spalle larghe, si ferma a qualche metro da voi. "Siete voi i bastardi che ci hanno derubato, eh? Stasera il concerto ve lo facciamo noi qua fuori."

D: Oh che bello. Avevo giusto da parte un pugno col tuo nome sopra.

C: Ma se non lo sai neanche, il suo nome...

D: C'è scritto "Faccia da stronzo", può essere solo lui.

N: Il tizio sbianca in viso. Gli altri dietro di lui avanzano, ed il ragazzo accanto a lui tira fuori qualcosa dalla tasca, come una penna lunga e grossa. Sorride mentre ci armeggia un attimo, poi la punta prende fuoco; fa una fiamma azzurrina. Sorride sempre di più mentre vi mostra l'attrezzo.

B: Potrebbe essere una fiamma ossidrica portatile?

N: Sembra proprio una di quelle, sì. Il capellone di prima vi sorride malignamente. "Stavolta vi facciamo male."

B: Ohhhhhhhhh, che bello, che bello, che bello, CHE BELLO!

N: I cinque sembrano sul punto di aggredirvi, ma a sentirti urlare così si trattengono. "Cos'hai da esser contenta, stronza? Ti piacciono le bruciature?"

B: Se mi piacciono? Più di qualsiasi altra cosa! Tiro fuori la bottiglia, l'avevo detto che la tenevo pronta sotto il sedile della macchina.

C: Quale bottiglia? Che roba tieni nella mia macchina?

B: È una bottiglia "speciale". Diciamo che può servire come scorta se rimaniamo a secco. Oppure per fare un po' di fuochi d'artificio.

C: Che vuol dire?

A: Secondo me vuol dire che ha preparato una molotov.

C: Mi hai fatto andare in giro con una molotov sotto il sedile? Così se ci beccavano per quel che ha fatto Alex e ci perquisivano, poi ci ingabbiavano pure per quella?

*B: No, non è una molotov. Per essere una molotov deve avere l'innesco, questa **ancora** non ce l'ha.*

D: Se vuoi rimediare, io ho una sigaretta. Che ne dici, basterebbe?

B: Direi di no, ma si può sempre provare.

D: Ho anche l'accendino, ovviamente, eccolo qui.

A: Non per interrompere il vostro delizioso siparietto, ma abbiamo cinque teneri problemini muscolosi davanti a noi. Che facciamo?

N: Guardandoli, vi accorgete che non sembrano più avere molta voglia di attaccare briga. L'accendino di David e la parola "molotov" che hanno sentito rammentare dopo aver visto la bottiglia hanno fatto effetto. Piano piano i Panic Fairies hanno cominciato ad arretrare, approfittando della discussione tra di voi. Ancora non stanno correndo, ma sembra chiaro che cominceranno a farlo da un momento all'altro.

B: No, no, non vi azzardate ad andare via, eh... Non vorrete mica paragonare una fiamma ossidrica con una sigaretta? Volete mettere quanto è più spettacolare accendere con quell'aggeggio? Andiamo, che stasera questa strada la illuminiamo davvero, non come questa cazzo di insegna!

A: Eccola, sta partendo di nuovo. Non dovremmo almeno provare a fermarla, stavolta?

D: Perché? Tutte le volte che parte succede qualcosa di divertente...

C: Perché siamo in ritardo, perché fino a cinque minuti fa ci inseguiva la polizia e perché se comincia a dar fuoco alle cose poi non la smette finché il quartiere non è raso al suolo.

D: Ok, in effetti mi sembrano due motivi piuttosto validi.
A: Erano tre, idiota.
D: Falla finita, lo sai che i numeri non sono il mio forte.
A: Ah, dipende da quello? Pensavo dipendesse dal fatto che sei già mezzo ubriaco prima di cominciare la serata.
D: Ha parlato mister "L'amplificatore era rotto, quindi l'ho buttato giù dalla finestra prima di accorgermi che non avevo attaccato la spina".
N: I Panic Fairies adesso si voltano e scappano. Forse credevano di essere spaventosi e di mettervi facilmente in soggezione, ma se aveste ascoltato la vostra discussione dall'esterno capireste quanta paura può scatenare una follia del genere.
B: No, bastardi! Non possono andarsene, voglio quella fiamma ossidrica! Li inseguo subito.
C: No!
B: Ormai sono partita, troppo tardi. Non me li faccio scappare.
A: Cazzo, provo a correrle dietro.
C: Anch'io.
D: Lo sapevo! Alla fine scaricare gli strumenti tocca a me di nuovo. Brutti stronzi, appena tornano...

Come finirà questa sessione? Riusciranno i Teddy Bear's Claws a suonare al Rabbit Cage Club o la Musa Ifrit di Barbara avrà la meglio, trasformando la serata in un inferno baluginante?
Il concerto sarà un successo o un fallimento?
La polizia riuscirà a trovarli nuovamente?
David si spaccherà la schiena nello scaricare tutta l'attrezzatura?

Quando sarete voi ad interpretare i Personaggi ed il Narratore, potrete scoprirlo insieme.
E se, al termine della lettura, vi è venuto in mente che voi avreste fatto le cose diversamente, e che se foste stati voi ad interpretare quei Personaggi le cose sarebbero andate in un altro modo, allora quest'introduzione è servita al suo scopo.

Adesso siete pronti a vivere le vostre avventure a suon di Rock.

Capitolo 1

Cos'è Rockopolis

This is not the greatest RPG in the world, no, this is just a Tribute

Se state leggendo questa pagina, significa che volete entrare in un mondo fatto di locali affollati, vizi terribili e tantissima musica Rock.

Diventare una Rock star!
È, oppure è stato, il sogno di molti. In Rockopolis non possiamo garantirvi che lo diventerete, ma certamente sperimenterete cosa significa cercare di farlo e, soprattutto, quale ne sia il prezzo.

Non vi servirà alcuna competenza musicale per giocare a Rockopolis.

Rockopolis è un gioco di ruolo che vi consentirà di provare l'inebriante ebbrezza e la micidiale difficoltà di essere una Rockstar esordiente.
Vivrete da reietti, spasimando per un briciolo di riconoscimento del vostro impegno.
Salirete sui palchi così come i gladiatori scendevano nell'arena, pronti a lottare per qualcosa di tanto grande quanto effimero.
Scalerete le impervie salite che conducono al successo, cadendo più volte durante il tragitto.
Infine, se il vostro animo, la vostra musica, la vostra essenza Rock saranno sufficientemente saldi, potrete giungere alla vetta del successo.
Attenzione, però: da lassù le cadute sono pericolose più che mai.
Come Icaro ha raggiunto un'altezza troppo grande ed è precipitato al suolo, altrettanto rischiano di fare i vostri Personaggi.

La strada che percorrerete potrà essere una ripida scala verso il Paradiso o una larga superstrada verso l'Inferno. La scala è molto scivolosa e la strada estremamente veloce da percorrere, specialmente quando qualcosa dentro di voi vi trascina con tutta la propria forza proprio su quel percorso.
I Giocatori interpretano singoli membri di una Rock Band, tutti dediti all'ottenimento di un unico obiettivo: diventare divi del Rock partendo dal basso. Magari dal loro garage, o da un edificio abbandonato.
Oppure potrebbero essere già divi del Rock, costretti a combattere contro i propri vizi peggiori per mantenersi umani mentre surfano sulla cresta dell'onda.
I Personaggi dovranno forse competere con le altre band della città (o dello stato) per emergere, districandosi tra i vari sottogeneri del Rock per soddisfare i gusti personali e del pubblico.
Potrebbero dover cercare di farsi notare dai produttori o gli sponsor più importanti, oppure lottare per portare avanti il loro messaggio di ribellione in una società fin troppo conformista.

La scelta è vostra.
Quello che è importante è che ci siano delle sfide, delle difficoltà. Si interpretano Personaggi che fanno parte del mondo reale: non penserete mica di cavarvela senza affrontare una sfida dietro l'altra...
In Rockopolis affronterete il fetore delle sale prove, il terrore delle più cupe paranoie dei Personaggi ed i mostruosi individui che popolano il folto sottobosco dell'underground Rock.
Se tutto questo non vi fa paura a sufficienza, lasciate che i vostri personaggi guardino dentro loro stessi perché si spaventino a dovere.

Crazy Train

Spesso il nemico maggiore non proviene dall'esterno, ma dall'interno.
Il pericolo è in agguato, celato nella personalità di ogni Personaggio, nel modo attraverso il quale riesce a trovare la pace interiore e la propria Ispirazione.
La sua Musa.

La Musa è ciò che costringe il Personaggio a comportamenti altamente antisociali,

vincolando la sua vita personale e professionale. Il bilanciamento tra pulsione creativa e preservazione della propria "inclusione" nella società è delicatissimo.
Il prezzo del fallimento sarà l'abisso dell'isolamento o dell'autodistruzione.
Purtroppo ogni vittoria non farà altro che rimandare a più tardi la sfida successiva. Ma la vita è così, non si stanca mai di mettere alla prova i Personaggi ed i loro demoni personali.

La stessa vita della Band, incluse le sue Relazioni interne ed esterne, sarà influenzata dalle Muse dei Personaggi. Nella tendenza dei Personaggi a cedere alla propria Musa per ottenere l'agognata Ispirazione per sé stessi (e, talvolta, per la Band) si cela il costante rischio di isolamento della Band dai contatti utili che potrebbero fornire loro preziose occasioni musicali.
O di non poter neppure girare incolumi per la città.

A metà tra il desiderio di affermarsi e quello di autodistruggersi, in perenne bilico tra l'ambizione di un plauso dalla società ed il rifiuto di quella società stessa, sarete in grado di resistere al richiamo delle vostre Muse Ispiratrici abbastanza da non cadere nell'abisso nel quale cercano di attrarvi?

Ci riuscirete solo se saprete sconfiggere il vostro peggior avversario: voi stessi.
I vostri compagni, la vostra Band, potranno forse giungervi in aiuto, se solo non saranno loro per primi a cedere alle loro difficoltà.

Fighting the World

La Band è la vostra famiglia. Il vostro gruppo di avventurieri contro i mostri che infestano i sotterranei tenebrosi della società, potrebbero dire gli appassionati del genere Fantasy.
Solo con una Band unita potrete sottomettere i nemici con la vostra maestria nelle infinite armi del Rock e nel tenere a bada i suoi demoni.

Se il mondo esterno vi esclude, vi mastica e sputa fuori, vi rifiuta e costringe a combattere per la vostra dignità di artisti e di persone, la Band è ciò che vi permetterà di sopravvivere a tutto questo.

La meta è una, condivisa da tutto il gruppo: armatevi di dadi e di tutta la vostra voglia di spaccare il mondo, alzate il volume, accendete le luci e cominciate il primo spettacolo della vostra carriera.
Quella carriera che in Rockopolis vi porterà ad essere Giovani Divi del Rock.

From the cradle to the grave

Tutte le Rock Bands hanno avuto vicende diverse e storie sicuramente singolari.
Nonostante questo è comunque possibile isolare alcuni passaggi quasi obbligati che ogni Rock Band ha incontrato sul proprio cammino.

La (folle) idea di formare una Rock Band può nascere da qualsiasi condizione:
si va dall'amore per una Band o canzone già famosa al desiderio di far colpo su qualcuno con la propria musica, passando per il semplice desiderio di fama e denaro.
Persino la noia può essere un valido motivo per cominciare a suonare in una Rock Band.
Può capitare di rispondere ad annunci trovati in rete o appesi nei negozi di musica o nei pub, che recitano cose tipo *"Chitarrista metal cerca gruppo per suonare cover e creare materiale originale", oppure "Cercasi cantante amatoriale, non prima donna".*
Se non ne avete mai letti e siete curiosi o volete spunti da utilizzare nelle avventure Rock che vivrete con Rockopolis, cercate in rete "annunci gruppi musicali" e fatevi una cultura.

Il numero di elementi di una Band varia enormemente da gruppo a gruppo: si va dai due a più di una decina.

La Band "White Stripes" contava due soli membri, mentre i "Parliament" erano anche più di dieci.

La formazione più frequente è da quattro/cinque elementi: voce, chitarra, basso e batteria (con occasionale tastiera o seconda chitarra). Niente vieta che un membro della band suoni più di uno strumento (tipicamente voce + un altro).
Come in ogni buon Gioco di Ruolo, dunque, anche qui l'unico limite è la vostra fantasia.

Se conoscete già Rock Bands potete liberamente ispirarvi a loro per creare la vostra formazione di partenza, oppure sviluppare un ensemble tutto vostro.
Se non conoscete Rock Bands, filate immediatamente a cercarne qualcuna e fatevi una cultura!

I musicisti che comporranno la Band e le loro inclinazioni determineranno lo stile della Band. Ciascun musicista porta con sé le proprie influenze e sin dalle prime prove emergeranno le caratteristiche principali che potranno rendere lo stile ed il sound della vostra Band unico nel suo genere.

A proposito di Generi: Rockopolis usa come Anime (ovvero come descrittori delle capacità di base del Personaggio) quattro "sottogeneri" del Rock, ovvero Metal, Punk, Blues e Glam, ma questi non sono assolutamente gli unici Generi musicali che potrete suonare con la vostra Band in Rockopolis.
Troverete le regole approfondite in merito nel capitolo 11.

Una cosa dalla quale nessuna Band può prescindere sono le prove.
Le prove sono essenziali per esercitarsi, decidere la scaletta per i concerti e preparare i brani da portare in concerto (siano essi cover, ovvero rifacimenti di brani di altre Band, oppure materiale originale).
Se all'inizio ci sarà un po' d'incertezza, sarà più che normale: solo il tempo e l'affiatamento consentiranno alla Band ed ai suoi componenti di trovare "la propria strada".

Dalle prove possono spesso emergere delle necessità della Band.
Può trattarsi della necessità di una migliore preparazione tecnica (studiate, capre!), oppure di attrezzatura.
Mixer, abiti di scena, effetti e strumenti migliori di quelli già posseduti e qualsiasi altra cosa possa rendere le performance della Band migliori sotto qualche aspetto.
Tutte queste cose, ahinoi, costano, pertanto ottenerle non sarà sempre semplice.

Fatte le prove, la Band è pronta per suonare in un concerto!
Il primo concerto è un po' come il primo match di boxe: si sale aspettandoci in bocca il sapore del successo, si scende con il sapore del sangue (e qualche livido).
Ma non c'è sconfitta che non fortifichi, e presto l'anima da Star dei nostri musicisti potrà uscire e mostrarsi in tutto il suo splendore.

L'inizio dei concerti dal vivo fa un po' da spartiacque nella vita della Band, ed il primo, importante scoglio da superare.
Sarete in grado di riconoscere ed assolvere il vostro compito di intrattenitori ed artisti o tornerete a rintanarvi nel vostro privato, continuando a provare e suonare solo per voi stessi e pochi altri intimi?
Se riuscirete a catalizzare l'attenzione degli ascoltatori ed a godere della sensazione della vostra stessa esibizione, allora avrete aperto le porte della vostra carriera nel Rock.

I concerti live, inoltre, sono i momenti in cui la "personalità" della Band (e quella musicale dei suoi componenti) si evolve, utilizzando delle dinamiche interne che, se ben sfruttate, potranno diventare una sorta di marchio di fabbrica della band.

Il caso dei Beatles è emblematico, e spesso è posto come esempio principe delle alchimie di una rock band.
I Beatles rappresentarono perfettamente l'evoluzione delle dinamiche interne di una Rock Band.
In un primo momento la Band era coesa, in quanto interamente rivolta verso un unico obiettivo, e le personalità dei singoli membri permettevano di diversificare anche il target del loro pubblico: il simpatico ma impegnato John Lennon, l'istrionico ma più scanzonato Paul, il silenzioso ma talentuoso George e il mattacchione sottovalutato Ringo.
Le dinamiche interne ai Beatles si svilupparono anche come rivalità interna fra i membri della Band, tanto da portare a incomprensioni mai pienamente risolte, anche in merito alla composizione dei brani (spesso divisi fra Paul e John, con George messo ai margini nonostante la maturazione artistica e Ringo quasi completamente ignorato).
In questo caso le dinamiche dei Beatles rappresentano la classica esplosione del genio del Rock nel bene e nel male; i membri della band possono avvicinarsi ed allontanarsi con la medesima forza.

Attenzione!
Non tutte le dinamiche possono essere positive.
Può capitare di essere in disaccordo sui generi musicali, oppure sui propri ruoli sul palco (ricordate l'annuncio che cercava "cantante non prima donna"?).
Se la Band non è professionistica (quindi se il lavoro di musicisti non è l'unico dei membri della Band), gli impegni lavorativi possono mettersi in mezzo, oppure possono farlo quelli familiari o personali.
La Band è la prima a risentire di queste problematiche, ed ogni piccolo colpo che riceve può contribuire al suo sfaldamento.
Non c'era forse qualcuno che cantava *"It's a long way to the top, if you wanna Rock 'n' Roll"?*

La Band è anche il luogo in cui si in cui si incontrano le idee, i vizi, gli approcci alla vita. Questo può essere un forte legame oppure costituire un punto di rottura.
I membri spesso maturano insieme e la crescita non sempre fa convergere le strade.

In sintesi, una Band emergente, sia che voglia diventare famosa sia che voglia rimanere in ambito locale, è un delicato meccanismo in costante pericolo di sbilanciamento.

Quale sarà il futuro della Band?
Deciderà di diventare sempre più professionale, migliorando i suoi aspetti tecnici ed interpretativi, puntando ad un pubblico ed una fama più ampi?
Inciderà dischi, prenderà (o darà) lezioni di musica, finirà sui manifesti, oppure collasserà sotto le pressioni interne ed esterne?

We will rock you

Diciamo che la nostra Band è riuscita a farsi un nome a livello locale ed a costruirsi un seguito di fans fedeli. Questo potrebbe essere il momento giusto per fare il salto di qualità diventando una Rock Band professionista.

Cominceranno quindi a guadagnare uno "stipendio" dalla propria passione musicale!
Cosa può andar storto, in un sogno simile?
Più o meno tutto.
Esibirsi in continuazione, creare brani originali, partecipare a tour estenuanti, incidere più album possibili per non venire dimenticati e sbarcare il lunario, consolarsi con il crescente numero di fan per affrontare il crescente numero di hater, combattere le proprie invincibili, peggiori pulsioni, sopravvivere all'esposizione mediatica.
Look out, it's rough and mean!

Se la Band non reggerà, se i suoi membri

non sopporteranno questo enorme peso, potranno comunque entrare nella storia.
La loro stella avrà brillato con tutta l'intensità che poteva, bruciandoli e consumandoli per alimentarsi.

Non tutti i miti divengono tali da vivi.
La Storia continuerà a portarsi dietro i loro nomi, se non le loro vite.
E se la Storia un giorno li dimenticherà, ci auguriamo che mai lo facciate voi giocatori.

Quella che segue è la storia che i nostri fan hanno avuto la possibilità di "giocare" ed in parte scrivere tramite la nostra pagina Facebook.
Rappresenta quello che potrebbe succedere durante un'avventura di Rockopolis.
Da Giugno a Settembre 2018, ogni lunedì e giovedì è stato pubblicato un paragrafo, al termine del quale c'erano alcune opzioni tra le quali scegliere. I lettori hanno votato ogni volta la scelta che preferivano ed il paragrafo successivo è stato scritto in accordo con la scelta fatta, portando avanti la storia.
Per questo, se al termine della lettura di un paragrafo vorrete sapere quale scelta hanno effettuato i lettori e come è andata avanti la storia, non dovete far altro che andare a leggere alla pagina indicata alla fine.

Antefatto

1967, Monterey Pop Festival
Jimi Hendrix, leggenda vivente della chitarra, poggia a terra il suo strumento, lo cosparge di liquido infiammabile e gli dà fuoco.
Non sono in molti a sapere che non si tratta della sua amatissima Stratocaster, cui è estremamente affezionato e che non vuole danneggiare.
Mentre la fiamma è ancora accesa, Jimi la afferra e la sbatte ripetutamente sul palco, distruggendola.
Il concerto entra nella storia.

Al termine della serata, quando giunge il momento di ripulire il palco ed il backstage, la persona incaricata si trova di fronte ad un fatto incredibile.
La chitarra distrutta è lì, integra e funzionante, sebbene recante gli eviden-

ti segni delle "torture" subite. Fratture nel legno, bruciature, eppure... sembra nuovamente pronta a suonare.
L'addetto la fa sparire, e per anni non se ne saprà più niente.

Sono girate voci di ogni tipo ed in molti si sono presentati con uno strumento somigliante alla chitarra leggendaria, ma nessuno è mai riuscito a convincere tutti gli esperti.
Qualche anno fa, però, Mr. Wildcraft, uno dei più famosi collezionisti musicali al mondo, ha fatto una rivelazione: dopo anni di ricerche ed inseguimenti è riuscito ad ottenere la chitarra originale, adesso pezzo di maggior pregio nella sua collezione privata.
A nessuno è dato sapere tramite quali canali se la sia procurata, ma è noto che l'uomo ha agganci in tutto il mondo, con gente di ogni tipo.
I pochissimi, principalmente esperti e collezionisti a loro volta, che hanno avuto il privilegio di osservarla nella magione del proprietario e si sono detti sbalorditi: la chitarra è senza dubbio originale, e benché presenti i segni dei danni che ha subito è incredibilmente funzionante.
Quando Wildcraft l'ha usata per suonare alcuni accordi, il 1967 è tornato prepotentemente a farsi sentire da quello strumento che, appare chiaro, gli dei del Rock hanno deciso di salvare.
Quella che sembrava una leggenda si è dunque rivelata verità.

Ma le vicissitudini della chitarra non sono terminate.
Un paio di mesi fa la villa di Wildcraft ha subito un'incursione. Di tutta la collezione, l'unico pezzo scomparso è stato proprio lo strumento leggendario.
Il proprietario è disposto a tutto per riaverla, e la notizia è giunta fino a te, che sei convinto di conoscere il ladro. Sei solo indeciso su chi possa essere tra due persone che conosci molto bene.
Sei forse l'unico a conoscere dei particolari del loro passato che li fanno essere i più probabili colpevoli del furto: finché si sono mantenuti in attività musicale avete suonato insieme e condiviso infinite disavventure, finché non vi siete separati in pessimi rapporti. Talmente pessimi che di quella notte, di quella sparatoria, hai ancora addosso le cicatrici.
Hai anche un'idea su come potresti portare il colpevole ad esporsi per riuscire a recuperarla.

Tu sei Michael King, Rocker con un passato di grandi promesse ed ancor maggiori delusioni. La tua passione per le fiamme e per le scommesse ti hanno messo in guai che la tua musica non è riuscita a risolvere,. Nonostante tu sia rimasto nel giro, sono anni che non ottieni un ingaggio come si deve.

Adesso hai una nuova band con la quale sei pronto a spaccare, e se riuscissi ad ingraziarti Mr. Wildcraft avresti un aggancio per raggiungere vette inaspettate.
O se riuscissi ad avere quella chitarra...

Leggete il primo paragrafo a pag. 35

Capitolo 2

Il mondo di Rockopolis

We built this city on Rock 'n' Roll

Dov'è Rockopolis?

Il mondo in cui è ambientato questo gioco è un mondo terribile: il nostro.
Non esiste una "città" di Rockopolis, a meno che voi non lo vogliate: la città in cui ambienterete le vostre avventure è quella (o quelle) che voi stessi sceglierete come palcoscenico.
Il caos delle città, il fermento delle sale da concerto, il rumore dei bar e dei vicoli: questi saranno la vostra scenografia.

Tutto il resto, siano essi treni, metro, automobili, strade, negozi o cittadini, saranno gli elementi che daranno spessore alle vostre storie, rendendole più vive all'interno dell'immaginazione dei Giocatori.

Quando è Rockopolis?

Può essere nella data odierna, una leggermente futura o una leggermente passata. Con un minimo sforzo di adattamento può essere in un passato recente o in un futuro prossimo. Aumentando ulteriormente gli sforzi ci si può allontanare ancora nel

tempo.
Questo libro presume che vogliate giocare "ora" ed è studiato per adattarsi alla realtà odierna.

Quali sono gli elementi importanti di Rockopolis?

La presenza di alcuni elementi nelle storie di Rockopolis è quasi obbligata.
Strumenti musicali e negozi in cui acquistarli, locali e palchi su cui esibirsi, sale prova in cui esercitarsi, un pubblico più o meno adorante di fronte al quale scatenarsi.
Immaginare il Rock senza questi elementi sarebbe quanto meno una forzatura. Niente vi vieta di provare a creare storie che non ne contengano, ma questo libro li descriverà come se fossero sempre presenti.
In questo capitolo, in particolare, verranno descritte le sale prova, i locali.

Attenzione: questo non significa che tutti gli elementi sopra descritti debbano essere "vicini" ai nostri Giocatori o facili da raggiungere.
Possono trovarsi in altre città, richiedere condizioni di accesso o comunque non essere facilmente fruibili.

Altri elementi, invece, sono a completa discrezione dei Giocatori e del Narratore, così come le loro caratteristiche.
Cosa c'è nelle città (o, più generalmente, nei luoghi) in cui si svolgono le vostre storie?
A voi la scelta.

La pianificazione di questi elementi è essenziale per creare un ambiente coerente, credibile ed interessante in cui giocare.
Un'ambientazione nella quale non sia presente alcun elemento tipico del Rock potrebbe essere eccessivamente difficile (un'isola deserta non offrirebbe molti spunti d'avventura, in questo gioco), così come una talmente "paradisiaca" per i rocker da non creare nessuna necessità, nessuna spinta particolare all'azione.

Il giusto mix, il dosaggio esatto dei luoghi che faranno da sfondo alle vostre storie sarà scelto da voi; l'importante è che possano esserci degli stimoli affinché i Personaggi possano vivere delle avventure tramite le quali crescere musicalmente e personalmente.
Essendo un gioco ambientato nel mondo moderno non vi sarà di certo difficile ispirarvi per trovare gli elementi necessari e descriverli adeguatamente.

Visto che i Personaggi dovranno interagire con un pubblico (o almeno, lo si spera per loro), sarà importante anche decidere che tipo di pubblico ospitano questi luoghi.
I loro gusti musicali, le mode che seguono, i locali che frequentano, i loro rapporti con le Muse dei Personaggi: tutti questi possono essere punti importanti nella creazione di un'ambientazione interessante da giocare.

Di seguito elenchiamo alcune domande che possono essere usate dai Giocatori e dal Narratore per stabilire le caratteristiche principali del loro "mondo" Rock.
Non è essenziale rispondere a tutte, ovviamente, ma già con alcune di esse si può delineare un mondo sufficientemente interessante nel quale inserire le proprie storie.

Di che dimensioni è la città in cui si muovono i Personaggi (o le città)?
Che condizioni sociali o politiche particolari ha?
Quali luoghi importanti per la musica ci sono in città (sale prove, locali e palchi per suonare, negozi di strumenti musicali, altro)?
Quali sono i luoghi importanti (sia musicalmente che non) in prossimità della città?
La storia di questi luoghi può avere delle ripercussioni sui Personaggi e sulla loro musica?

Quali sono i gusti musicali delle persone della città?
Quali locali frequentano le persone della città?
Quali mode seguono le persone della città?
Come si rapportano alle Muse dei Personaggi le persone della città?
Quali altri musicisti (famosi e non) sono presenti in città?
Quali sono i Personaggi non Giocanti che possono entrare a far parte delle storie dei Personaggi?

Queste domande non sono, ovviamente, le uniche in grado di definire il vostro "mondo", ma possono già dare le informazioni sufficienti e in alcuni casi fornire già spunti per avventure a suon di Rock.

In the mood

Oltre a come caratterizzare il mondo delle vostre avventure di Rockopolis, dovrete anche deciderne il mood.
Rockopolis vi offre la possibilità di vivere avventure scanzonate, rocambolesche e divertenti, ma anche la possibilità di riflettere sulla vita di chi soffre di dipendenze, di chi non può evitare di bruciarsi per giungere al successo.

Solitamente in molti scelgono la prima opzione: pensate al film *The Blues Brothers**
ed alle avventure che i suoi protagonisti vivono. Rockopolis può fornirvi esattamente quel tipo di divertimento, e non stupisce che molti decidano di giocare inseguendo questo risultato.
Altri, però, abbiamo notato che decidono di approfondire il lato più oscuro del loro Personaggio, esplorando le sue difficoltà, le sue debolezze, e riflettendo come queste condizionano la sua vita. Non solo quella sul palco, si intende, ma anche e soprattutto quella sociale ed umana.
Nel Rock c'è posto anche per questo, anche se ad uno sguardo superficiale può non sembrare.

A voi la scelta.

**Potrebbe darsi che qualcuno non conoscesse questo storico film.*
Nessun problema, le istruzioni seguenti possono rimediare.
- Chiudete questo libro tenendo il segno di questa pagina con un dito.
- Voltate il libro in modo che la costola sia di fronte al vostro volto.
- Percuotetevi violentemente la faccia con la dura costola del libro.
- Prendete la vostra agenda, fisica o digitale che sia, ed appuntatevi di ripetere questa identica procedura per tutti i prossimi 7 giorni alla stessa ora. Al termine dei 7 giorni dovrete rinnovare automaticamente la procedura per un'altra settimana a meno che non abbiate nel frattempo rimediato alla vostra ingiustificabile ignoranza.

Capitolo 3

I personaggi

Who do you think you are?

In Rockopolis, un Personaggio è l'alter ego ludico di uno dei Giocatori ed è uno dei tanti figli del Rock.
La musica è una delle sue ragioni di vita, fonte di svago e, perché no, di lavoro.
Talvolta è la soluzione dei suoi problemi, talvolta ne è la fonte.

Il nostro Rocker sarà probabilmente un musicista in grado di suonare uno strumento (solitamente basso, batteria, chitarra, tastiera o voce, ma le opzioni sono molte di più) ed incarna tutti o alcuni degli aspetti del mondo del Rock.
La ribellione agli schemi preordinati, la fratellanza con gli amici Rocker, l'abbandono delle inibizioni alla ricerca dell'ispirazione, l'andare oltre a quello che conosciamo: tutte queste potrebbero essere alcune delle caratteristiche insite nell'anima del nostro Personaggio.

La Scheda del Personaggio

In Rockopolis ciascun Personaggio viene descritto sulla sua Scheda, che vediamo nella pagina a fianco. In fondo al libro la trovate nuovamente riprodotta, anche in versione *printer friendly*, così che possiate fotocopiarla.
Sul nostro sito, all'indirizzo *http://www.minosgames.com/rockopoliseditor/ita/rockopoliseditorita.html*, potrete inoltre provare il nostro editor di Schede con il quale creare e stampare la vostra Scheda del Personaggio personalizzata.

Andiamo ad analizzare gli elementi della scheda.

Nome

Davvero volete che vi spieghiamo cosa si intende con "Nome"?
D'accordo che i Rocker solitamente amano la birra, ma non vi pare esagerato sfogliare questo manuale completamente ubriachi?
Ok, ok, come volete, vi spiegheremo anche questo.
Nello spazio che segue la scritta "Nome" dovrete scrivere il nome del vostro Personaggio.
Incredibile, eh?
Date pure libero sfogo alla fantasia.

Nome d'arte

Talvolta i Nomi che i Personaggi si portano dietro sin dalla nascita sono troppo comuni, banali, poco interessanti.
Talvolta è più interessante presentarsi con un nome d'arte, uno pseudonimo che racchiuda in sé una parte del messaggio musicale del Personaggio, più di quanto potrebbe mai fare l'ordinario nome affibbiatogli dai suoi genitori.
Se con il Nome del Personaggio avete dato sfogo alla fantasia, con il Nome d'arte dovrete superarvi: è quello che sarà scritto sui cartelloni pubblicitari, è ciò che i vostri fan impareranno di voi prima di ogni altra cosa.
Volete qualcosa che rimanga loro impresso? Spremetevi le meningi.

Esperienza

Si tratta di un punteggio che rappresenta quanto il Personaggio abbia imparato durante la propria carriera di Rocker.
Un Personaggio alle prime armi avrà un valore di Esperienza bassissimo o pari a zero, ma mano a mano che si farà le ossa nel duro mondo del Rock questo valore aumenterà.
Quando il punteggio avrà raggiunto valori sufficienti, potrà essere "speso" per migliorare il proprio Personaggio. Maggiori informazioni in merito vengono date nel capitolo 12.

Le Anime

Le 4 Anime *(Metal, Punk, Blues e Glam)* definiscono lo "scheletro" del personaggio.
Indicano gli ambiti in cui è più o meno capace e sono la base per l'utilizzo di tutte le successive descrizioni.

NOME _____

NOME D'ARTE _____

ESPERIENZA _____

Rockopolis

ANIME

	1	2	3	4
METAL	☐	☐	☐	☐
PUNK	☐	☐	☐	☐
BLUES	☐	☐	☐	☐
GLAM	☐	☐	☐	☐

TRATTI

RELAZIONI

ABILITÀ

MUSE

DENARO

EQUIPAGGIAMENTO

Paragrafo 1.

In sala prove Patrick, il bassista della band, è sdraiato a terra.
Due secondi fa non lo era, ma non la smetteva di urlare, impedendoti di spiegare la tua idea.
Hai dovuto usare l'unico sistema che sai funzionare benissimo con lui.
Una testata.
Una singola, FORTE testata.

Riprendi a parlare, più calmo, massaggiandoti la fronte:
"Come vi dicevo, sono certo di sapere chi ha rubato la chitarra di Wildcraft. Organizziamo un contest clandestino e il ladro salterà fuori. Riportiamo la chitarra a Wildcraft ed è fatta: lui ci aiuterà a sfondare."

Adele, la batterista, ti guarda come se stesse cercando di mettere a fuoco un oggetto molto piccolo: "Ok... puoi ripetere?
Un po' più lentamente, per favore..."

Guardi con disperazione Rebecca, che accarezza placida Mr Spice, l'incrocio tra un gatto ed un esattore delle tasse che le sta sdraiato in grembo. Lei, che chiama Adele "Quella Che Alza Il Gomito" (rendendo incredibilmente udibili le maiuscole) quando questa non può sentirla, le dice "Te lo rispiego io dopo, cara."
Poi si rivolge a te, mentre Patrick si rialza borbottando e, passandoti lontano, va a sedersi su una sedia, a distanza di sicurezza.
"Ok, diciamo che l'idea è fattibile.
SE Finch ci dà il posto dove suonare.
SE troviamo i soldi per sponsorizzare l'evento.
SE parteciperanno abbastanza band.
E SE dimostrerai di aver ragione sul ladro.
Un bel mucchio di SE...
Quale vuoi risolvere per primo?"

Contattare Markus Finch, che gestisce i canali "sotterranei" della città, per cercare di organizzare l'evento clandestino?
Cercare di contattare Mr. Wildcraft per ottenere un aiuto economico da lui?
Far girare la voce tra le band per avere la maggiore adesione possibile per l'evento?
La prudenza non è mai troppa: chiamare i tuoi contatti nei bassifondi per avere conferme dei tuoi sospetti?

Continua a pagina 44

Ciascuna di esse ha un valore che va da un minimo di 1 ad un massimo di 4.

Maggiore è il valore, più importante è l'influenza di quell'Anima sul Personaggio e maggiori saranno le probabilità di successo quando coinvolti in situazioni che richiedano di affidarsi a quell'Anima.
Vediamole singolarmente.

Attenzione! Il fatto che le Anime di Rockopolis si chiamino come quattro "sottogeneri" del Rock non significa in alcun modo che questi siano gli unici generi che potrete suonare o che il gioco prende in considerazione!
Potrete creare musicisti Pop, Ska, o con qualsiasi altra inclinazione musicale vogliate.

Il **Metal** rappresenta la forza e robustezza fisica. In sintesi, la prestanza fisica del Personaggio. Un valore alto di Metal indica un fisico possente, un valore basso un fisico gracile.

Il **Punk** indica la velocità e la destrezza del Personaggio, nonché la sua prontezza di riflessi. Un valore alto di Punk significherà un personaggio veloce ed abile, un valore basso uno goffo ed impedito.

Il **Blues** rappresenta le capacità intellettuali: con un alto valore di Blues non sarà difficile superare le difficoltà con l'intelligenza, mentre con un valore basso si dovrà fare affidamento su altro.

Il **Glam** rappresenta le capacità sociali: con un alto valore sarà facile creare legami ed amicizie, nonché muoversi a proprio agio all'interno della società. Al contrario, un valore basso rende tutte queste cose molto più difficili.

Ciascuna Anima sarà utilizzata nel gioco quando si vedranno in atto situazioni che richiedano l'uso della capacità ad esse collegate. Se c'è una situazione che desiderate risolvere con la forza, allora sarà Metal l'Anima che utilizzerete.

Sulle Anime si basano i Lanci, descritti più dettagliatamente nel capitolo 10.

Le Anime, però, non sono solo semplici descrittori delle caratteristiche fisiche, mentali e sociali del Personaggio. L'Anima predominante, quella con il valore più alto rispetto alle altre, sarà anche quella che tenderà ad essere la principale "attitudine" del Personaggio quando si confronterà con le varie situazioni.

Un Personaggio con un alto valore di Metal tenderà ad usare la fisicità per risolvere i suoi problemi. Questo non significa che non prenderà in considerazione altre opportunità e che si lancerà ciecamente in avanti ogni volta mostrando i muscoli, ma in linea di massima tenderà a trovare più semplice un tipo di approccio più fisico.
È anche facile da immaginare e comprendere: se sei un marcantonio, forte come un toro, ti verrà naturale usare questa tua qualità per toglierti di mezzo più problemi possibili. Perché faticare con approcci basati su caratteristiche in cui sei più carente?
Lo stesso vale per Punk, Blues e Glam: il Personaggio tenderà a comportarsi in modo da rispecchiare maggiormente l'Anima che più di tutte lo rende eccezionale.
Se foste timidi, vergognosi ed impacciati nel parlare, affrontereste tutte le situazioni affidandovi alla vostra parlantina o cerchereste altre strade?

Lenny è il Personaggio di Carl, ed ha Metal come Anima con il valore più alto, un 3.
La forza e la robustezza sono i suoi principali attributi, quelli su cui ha fatto affidamento più a lungo e con più successo nella sua vita.

Di fronte ad una porta chiusa della quale non trova la chiave, probabilmente Lenny sceglierà di aprirla a spallate (o almeno provarci).
Di fronte al gestore di un locale che sta facendo delle storie per pagarli, probabilmente sceglierà di metterla sul piano fisico, intimidendo, minacciando o, alla fine, persino usando direttamente la propria forza nei confronti del tipo.

Attenzione: questo non significa che l'approccio "principale" del vostro Personaggio sarà sempre il migliore. Talvolta potrebbe servire tatto dove invece voi tendereste ad usare brutalità, oppure la vostra innata riflessività potrebbe portarvi a perdere il momento migliore per agire che avreste invece colto con un atteggiamento più pronto e veloce.

Nessuno è perfetto, d'altronde.

Lenny si trova di fronte il gestore di un locale al quale la Band ha chiesto di organizzare una serata nella quale farli suonare.
Il gestore è indaffarato e sa che la Band non è abbastanza famosa da portare un numero interessante di persone a bere nel suo locale, quindi preferisce evitare di perdere tempo con questi novellini.
Altri membri della Band vorrebbero continuare a dialogarci per cercare di convincerlo, ma Lenny si stufa e decide di afferrarlo per il bavero della camicia, scuotendolo.

Il gestore potrebbe ribellarsi all'aggressione, magari cominciando una rissa, oppure chiamando in aiuto i dipendenti del locale.
Potrebbe persino denunciare Lenny alle autorità e spargere la voce presso gli altri locali che è meglio non aver a che fare con una Band di violenti come quella.
Le probabilità che, con un comportamento del genere, Lenny e la Band ottengano quello che vogliono non è molto alta, purtroppo.

Queste Anime non sono un vincolo di comportamento obbligato. Un Giocatore può decidere di fare affidamento su altri aspetti della "personalità" del Personaggio, comportandosi in modo differente dal solito, ma dovrebbe sempre esserci un valido motivo narrativo (ovvero legato alla storia che il Personaggio sta vivendo in quel momento) per farlo.
Il Giocatore in questione ed il Narratore troveranno un accordo per il quale tale comportamento sarà giustificato.

Lenny ha un po' di problemi in famiglia. Suo fratello ha combinato un po' di guai, ed ora è con lui ed i genitori mentre questi ultimi si disperano per la situazione.
Sa che il fratello non si tratterrà a lungo dal ripetere i comportamenti che lo hanno messo nei guai, e, se dipendesse da lui, sarebbe certo che una bella ripassata lo aiuterebbe a mantenersi concentrato e "pulito" più a lungo.
Sa anche, però, quanto i suoi genitori sarebbero addolorati dal vederli venire alle mani, e, seppur a malincuore, decide di cercare di convincere il fratello a parole, anziché a schiaffoni.

Quanto descritto non significa che un Personaggio sia un burattino in preda alle sue caratteristiche di base. L'influenza delle Anime sul comportamento del Personaggio è sì pervasiva, ma non dev'essere una spada di Damocle che minaccia il Giocatore di privarlo del controllo della sua creatura.
Non deve esserci costrizione nel modo di giocare del Giocatore: l'indole del Personaggio ed il suo seguire l'Anima predominante è sempre subordinato al divertimento nel gioco.
Non lasciamo che un'eccessiva rigidità influenzi negativamente l'esperienza di gioco.

Se in alcune situazioni meno importanti ci "dimenticheremo" di considerare questo aspetto dell'indole del Personaggio, nessun dio del Rock ci scaglierà i suoi fulmini, né gli autori del gioco verranno a controllarvi mentre giocate (ma accetteranno qualunque invito a farlo, purché accompagnato da abbondante birra).

Il Metal
Il Metal è un genere che nasce, con strepiti e grida, negli ultimissimi anni '60 e muove i primi passi negli anni '70, trovando infine piena maturazione negli anni '80 – '90.
Il Metal è forza allo stato puro, riff incalzanti, batteria con doppia cassa, basso che spinge tutti gli altri stumenti con corse e cavalcate che aumentano il ritmo.

Il Metal è un treno lanciato a piena velocità: o lo prendi al volo, oppure è probabile che ti travolgerà.
Il Metal non conosce mezze misure: o sei nel Metal o sei contro il Metal.
Se ci sei dentro, puoi essere certo che la fratellanza del metallo non ti abbandonerà mai. Non importa quale sia la tua famiglia di origine, adesso sei un figlio del Metal ed ogni metallaro è tuo fratello.

Il Metal vive per strada, conosce la devastazione di questo mondo, ma la combatte a viso aperto: nessuna ritirata, nessun compromesso. Il Metal è qui per restare!
Il Metal ha fra i suoi tanti interpreti alcuni nomi famosissimi:
Iron Maiden, Judas Priest, Blind Guardian, Manowar, Metallica, Megadeth, Slayer e letteralmente centinaia di altri.
Forse più di altri generi, presenta molte specializzazioni o sottogeneri, come lo Speed Metal, il Trash Metal, l'Epic Metal, ecc...

Niente vi vieta di specializzare il vostro Personaggio o addirittura la vostra ambientazione con sottoinsiemi del genere Metal, a discrezione dei Giocatori e del Narratore.
In Rockopolis l'anima Metal è la parte del personaggio intimamente legata con le pulsioni fisiche, quindi la Forza, la Robustezza, resistenza alla fatica, l'energia sprigionata e la volontà di potenza che possono scatenare la bestia che vive in ogni metallaro.

Il Punk
Il Punk nasce e cresce negli anni '70, presentandosi sulla scena rock come furiosa e dirompente alternativa alle convenzioni sociali del periodo.
È distruzione, è anarchia; il Punk va contro anche a tutti gli altri generi del rock (con il Metal come "avversario" principale, forse). Il Punk è così Punk che va anche contro il Punk.
Il Punk affronta spesso i temi del disagio, del rompere gli schemi, del distruggere per ricostruire. Non serve essere "fichi" per il Punk, anzi, essere "strani" è il modo migliore per far arricciare il naso a quei benpensanti che sono la rovina di ogni società.

L'amante del Punk vive per l'abbattimento di ogni barriera, di ogni ingiustizia. In un certo senso, il Punk si ritiene il vero depositario dello spirito distruttivo del rock delle origini, quello che era fatto da balli scomposti contro i valzer pieni di merletti, quello che rombava con i motori assordanti delle cadillac truccate, quello che talvolta finiva per schiantarsi contro un palo.

Una delle caratteristiche musicali del Punk rock è la velocità, pura, grezza, a volte persino fine a se stessa. La tecnica, la bravura, il virtuosismo spesso non contano. Non significa che non ci siano musicisti Punk "bravi" dal punto di vista tecnico, ma non sarà certo questa loro abilità a renderli delle star nel loro genere.

Il Punk deve dare sfogo ai bisogni primordiali quali rabbia, velocità, distruzione.
Per questo il rocker Punk tende a non uniformarsi, di proposito. Potrebbe portare le sue sfide persino sul posto di lavoro, con l'abbigliamento, l'aspetto, il linguaggio ed i modi. Di certo non nasconderà la propria anima ribelle.
Il Punk Rock ha, fra i suoi tanti interpreti, anche i seguenti nomi:
Ramones, Clash, Sex Pistols, Dropkick Murphys, Rancid, Green day e moltissimi altri.
In Rockopolis l'anima Punk Rock è la parte del personaggio intimamente legata con la capacità di agire velocemente, di risolvere le situazioni in poco tempo, talvolta senza grandi riflessioni prima.
La rivoluzione non aspetta e si deve sempre essere più veloce degli sbirri, più bastardi di chi ti vuole fregare.

Il Blues
Il Blues affonda le proprie radici nella musica degli africani del sud degli Stati Uniti d'America. La sua ispirazione affonda nei temi dell'emarginazione, della malinconia per l'ineluttabilità della vita, nella speranza in un futuro migliore, spesso mera illusione.
Il Blues diviene presto parente stretto del Rock, trovando in esso un ottimo complemento e dando origine al Blues-Rock.

La contaminazione è il punto cruciale, è ciò che porta il Blues in ogni dove, è la chiave che gli permette di infiltrarsi in ogni anima ed in ogni luogo della musica.

Quando il Rock Blues lotta, lo fa per affermare la vita accettandone tutte le sfaccettature, non rifiutando ciò che di negativo questa porta con sé, ma ingegnandosi per superare le difficoltà.
Il Blues si adegua, è capace di mutare in continuazione pur mantenendo la propria identità, le proprie radici.
Il Rock Blues, padre di quel sottogenere talvolta definito Hard Rock, ha fra i suoi più famosi interpreti i questi grandissimi nomi:
Yardbirds, Led Zeppelin, Deep Purple, Steve Ray Vaughan, The Doors, Janis Joplin, Cream e decine di altri.
In Rockopolis l'anima Blues è la parte del personaggio intimamente legata a caratteristiche come la saggezza, l'intelligenza e la memoria. La profonda consapevolezza interiore rende l'Anima Blues quella che meglio si sposa con le conoscenze del mondo, con le riflessioni su ciò che ci circonda.

Il Glam
Code di pavone, brillantini, stivali con zeppe altissime, trucco spropositato e abiti sgargianti come quelli delle sfilate del Carnevale di Rio.
È questo il Glam? Si tratta solo di apparenza?
Attenti a dirlo alle Glam Rock band, po-

trebbe non finire bene.
Il Glam Rock nasce nel Regno Unito attorno agli anni '70 e affonda parte delle sue radici nel rock psichedelico, ma eleva il concerto a vero e proprio spettacolo.

Il Glam Rock è contaminazione con il teatro, è trasformare la band stessa in uno spettacolo. Non solo sale sul palco e suona, ma intrattiene il pubblico con attrazioni a tutto tondo. Si va oltre la musica, ci si proietta direttamente sull'ascoltatore, lo si rende partecipe di un'emozione data dal favoloso mix di musica ed immagine.
Può sembrare strano, ma non quel tipo di stranezza che tiene a distanza; è la peculiarità che attrae, la moda che non ti aspettavi e che rapisce in modo stupefacente. Poco importa se effimera, la sua energia sfrutta canali che gli altri generi solitamente non riescono a toccare.

L'eleganza nel suono e nel portamento sono da ricercare così estremamente che la vita è tutta condotta sulla corsia di sorpasso.

Il Glam Rock ha, fra i suoi tanti interpreti, i seguenti nomi:
David Bowie, Kiss, Poison, Mötley Crüe, Twisted Sister, Guns 'n' Roses

In Rockopolis l'Anima Glam è la parte del personaggio intimamente legata con la capacità di relazionarsi con altri e capire le intenzioni altrui. Riuscire ad esprimere le emozioni interiori e dare una forma affascinante al messaggio che si veicola: carisma, persuasione, comunicatività.

Ogni genere può comprendere specificazioni e sottogeneri degli stessi. Volendo è possibile abbinare i vari generi tanto da creare dei generi "misti".

L'Ispirazione

L'Ispirazione è la fonte di adrenalina, è la scarica che anima il rocker e gli consente di essere un animale da palcoscenico e una persona fuori dal comune quando non si esibisce.

È ciò che un Personaggio spesso ambisce maggiormente, e questo desiderio può condurlo in guai molto seri.

L'Ispirazione è il prodotto delle Muse (descritte nel dettaglio nel capitolo 7 e, dal punto di vista interpretativo, nel capitolo 16), da cui la sua pericolosità. Cosa sarebbe un Rocker se non fosse ispirato, se non sentisse alcuna spinta per la propria musica?

Ogni volta che un Rocker si esibisce e fa esplodere la sua energia, liberando il suo io più intimo e selvaggio, quel Rocker sta attingendo alla propria Ispirazione. Purtroppo, però, non è una riserva inesauribile alla quale attingere.

L'Ispirazione è un punteggio che viene ottenuto tramite le Muse. Dando sfogo alle Muse il Personaggio guadagna Ispirazione, che potrà spendere quando compie azioni Off Stage o quando si trova ad esibirsi in situazioni On Stage per migliorare le proprie performance.

È la risorsa più "affidabile" che un Rocker abbia a disposizione, per questo è tanto ambita.
Quando l'Ispirazione è alle stelle il successo non manca praticamente mai di arridere ai Personaggi.

Come vedremo nei capitoli sulle Muse, però, ottenerla comporta rischi e sacrifici. Per questo la spesa di Ispirazione sarà qualcosa che i Giocatori dovranno imparare a calibrare bene se non vorranno che i loro Personaggi "brucino" troppo velocemente il miglior carburante che hanno a disposizione.

Le Relazioni

Le Relazioni indicano le persone con le quali il Personaggio ha legami affettivi o comunque importanti. Sono coloro che contano per il Personaggio, sia in positivo che in negativo, e che per questo potrebbero influenzare le storie che il Personaggio vive.
Una Relazione potrà indicare anche un rapporto conflittuale; non sempre le persone che hanno un peso maggiore su ciò che facciamo sono esclusivamente coloro che amiamo.
Una Relazione può anche riferirsi ad un gruppo di persone identificato da caratteristiche comuni: un esempio possono essere i seguaci di un partito politico, chi segue determinate mode, che ha comportamenti specifici.

Ogni Relazione ha un valore che può andare da un minimo di 1 ad un massimo di 3.
Maggiore è il valore, più importante è quella Relazione per il Personaggio e più influente può essere quando coinvolta in un'azione.
Infatti, se la persona cui è riferita una Relazione è coinvolta (anche solo potenzialmente) nell'azione che si sta per compiere, si può decidere di beneficiare del valore di quella Relazione per ottenere risultati migliori.
Ciascuna Relazione potrà essere sfruttata solo una volta al giorno (in termini di gioco).

Una descrizione più approfondita delle Relazioni e del loro funzionamento in gioco può essere trovata nel capitolo 6, ad esse dedicato.

I Tratti

I Tratti sono ciò che il Personaggio è davvero bravo a fare.
I Tratti indicano capacità particolari che possono risultare utili in varie situazioni.
Anch'essi hanno un valore che può andare da 1 a 3. Maggiore è il valore, maggiore è il vantaggio che se ne trarrà quando si deciderà di utilizzare quel Tratto per ottenere migliori risultati in un'azione.
I Tratti, a differenza delle Relazioni, possono essere usati parzialmente, interamente oppure "bruciati".

Una lista ed una descrizione più approfondita dei Tratti e del loro funzionamento in gioco possono essere trovate nel capitolo 5, ad essi dedicato.

Le Abilità

Le Abilità sono ciò che un Rocker impara a fare quando acquisisce esperienza, sfruttando la propria Ispirazione per compiere atti al limite di ciò che gli altri reputano possibile.
Che si sia sul palco o meno, quando si usa un'Abilità avendo la giusta dose di Ispirazione si ottengono vantaggi che i "non ispirati" possono a malapena immaginare.
Ciascuna Abilità ha un effetto differente e può essere acquistata ed utilizzata solo se se ne rispettano i requisiti di Anima.
Acquisire un'Abilità ha un costo in termini di Esperienza.

Una lista ed una descrizione più approfondita delle Abilità e del loro funzionamento in gioco possono essere trovate nel capitolo 8, ad esse dedicato.

Le Muse

Le Muse rappresentano la fonte di Ispirazione, ciò che porta il Rocker all'esaltazione e gli fornisce la spinta a superarsi ogni volta.
Sono anche, al tempo stesso, la sua più grande croce, i vizi che cercheranno sempre di tentare il Personaggio e di fargli perdere il controllo.
Che si ceda o meno alla Musa, questa sarà sempre in agguato, pronta a deliziare con l'agognata Ispirazione ed a torturare con le sue ammalianti promesse.

La Musa è ciò che alberga dentro il Perso-

naggio e che può fornire ogni volta la forza necessaria a superare i limiti umani, condannando al tempo stesso ad una vita di dissolutezza.

Le Muse sono ciò che guida la vita del Personaggio ben più di quanto immaginiate o vogliate.
Alle Muse si può decidere di cedere, oppure provare a resistere.
Nel primo caso, l'Ispirazione ci pervaderà, inebriandoci.
Nel secondo, riuscirci significa mettere a tacere per un po' la sua voce insistente, riducendone l'effetto e riconquistando un po' il controllo di sé. Fallire, però, è rischioso quanto cedervi.

Le 12 Muse di Rockopolis vengono descritte dettagliatamente nel capitolo 7.
Data la loro importanza nell'interpretazione del Personaggio, questo aspetto viene ulteriormente approfondito nel capitolo 16.

Il Denaro

Volete che vi spieghiamo cos'è il Denaro di un Personaggio.
Davvero?
Non ve l'hanno insegnato i vostri genitori o i vostri docenti a scuola?
Come avete comprato questo manuale? Con cesti di frutta, con minacce, con promesse di favori di natura più o meno personale?
Vergognatevi.

Il Denaro è la moneta che userete per comprare beni e servizi in Rockopolis.
Contenti ora?

Ma attenti: come cantavano i Pink Floyd, è anche la radice di ogni male. Non meravigliatevi se non ve ne daranno, quando chiederete un aumento.

Alcune delle spese che i Personaggi potrebbero dover sostenere con il loro Denaro sono descritte nel capitolo 14.

L'Equipaggiamento

Si tratta di qualsiasi oggetto che un Rocker possa utilizzare per vivere le proprie storie.
Possono essere oggetti comuni, strumenti musicali, costumi di scena, ecc...
Può anche trattarsi di oggetti "speciali", capaci di dare ai Personaggi un aiuto particolare e che potranno essere utilizzati per percorrere la dura strada verso il successo, ma che avranno, per questo loro "abuso", una durata limitata nel tempo.

Molti oggetti che possono comporre l'Equipaggiamento vengono descritti in dettaglio nel capitolo 14.

La Band

La Band della quale un Personaggio fa parte non è indicata sulla sua Scheda. Questo perché è tanto importante da meritare una Scheda dedicata.
Il Personaggio è, dunque, ben più che la semplice somma di tutti i suoi descrittori: è se stesso ed anche un membro della Band. La sua storia personale si intreccerà a quella della Band stessa, e con essa gioirà e soffrirà dei successi che la sua carriera gli fornirà.

La Band viene descritta approfonditamente nel capitolo 9.

Capitolo 4

Creazione dei personaggi

mObscene

Ok.
Nonostante siate stati avvisati di cosa significhi essere un Rocker, di cosa voglia dire dover fronteggiare quotidianamente la vostra stessa dannazione, avete comunque deciso di creare un vostro Personaggio.
Contenti voi...

La Creazione di un Personaggio si fa compilandone la scheda seguendo queste indicazioni:

- scegli un nome reale ed un eventuale nome d'arte per il tuo Personaggio
- distribuisci 7 punti tra le Anime. Ciascuna Anima non può avere un valore inferiore ad 1 né un valore superiore a 3. Con l'Esperienza potrebbero salire a 4, ma in fase di creazione non si può assegnare tale valore.
Per una descrizione approfondita delle Anime, fare riferimento al capitolo 3.
- scegli almeno due Relazioni e i relativi soggetti con i quali il Personaggio ha queste Relazioni (che possono essere persone singole o gruppi di persone). Stabilisci per

Paragrafo 2.

"Chiamiamo Finch."
Componi il numero ed attendi. La voce che ti risponde dopo qualche squillo è quella di chi conosce già i bisogni di tutti. Il tono è quello di chi sa già cosa chiedere in cambio per soddisfarli.

"Ciaaaaaaoooo carissimo, era una vita che non ti facevi sentire. Dimmi tutto!"
"Ciao Markus. Mi serve un favore."
Nel silenzio che segue la tua frase senti chiaramente il suono immaginario di un sorriso che si allarga.
"Vieni da me, caro. Ne discuteremo di persona."
E attacca.

Guardi i tuoi compagni di gruppo. Sai che Finch avrà una richiesta pronta, e sai che conosce ognuna delle vostre debolezze;
Purtroppo, però, non hai scelta: il suo aiuto è troppo importante.
Viaggiate stipati nella tua macchina, dato che Rebecca ha insistito per portare Mr. Spice nel suo ingombrante trasportino, e, dopo venti minuti di estenuante lotta tra Patrick e Adele sulla scelta dei brani di ascoltare allo stereo, arrivate a casa di Finch.
Suoni il campanello con lo stesso animo di quando, da ragazzino, dovevi rincasare sapendo che i tuoi genitori ti attendevano per una ramanzina su qualcosa di storto che avevi combinato.
Finch è sempre stato bravissimo a metterti in soggezione.
La sua residenza è una delle armi che ha sempre usato per ottenere quest'effetto, ed adesso che entri noti che è ancora più eccessiva dell'ultima volta che sei venuto qui.

Markus Finch non possiede arredi. Markus Finch possiede tratti di personalità solidificati, mobili che sembrano ottenuti con legno di alberi che hanno provato a strangolare i boscaioli.
Markus Finch ha una casa che mostra un carattere che l'aspetto del padrone cela benissimo dietro ad una velatura di rozzo eccesso.
Markus Finch è il tipo di uomo che in-

ciascuna di esse se si tratta di una Relazione positiva ("Amore") o una negativa ("Odio"). Tra le Relazioni scelte, distribuisci un totale di 3 punti, con un minimo di 1 per ciascuna. Un Personaggio appena creato potrà, dunque, solamente avere due Relazioni (una con valore 1 e l'altra con valore 2) oppure tre Relazioni (tutte con valore 1) al termine della creazione.
Per una descrizione approfondita delle Relazioni, fare riferimento al capitolo 6.
- scegli almeno due Tratti e distribuisci tra loro un totale di 5 punti. Ciascun Tratto non può avere un valore inferiore a 1 o superiore a 3. Almeno uno dei Tratti deve essere un Tratto Artistico, che determina lo strumento suonato (o, in generale, il ruolo nella Band).
La lista dei Tratti e le loro descrizioni si trovano al capitolo 5.
- scegli almeno una Musa e distribuisci tra le Muse scelte un totale di 3 punti. Ciascuna Musa non può avere un valore inferiore a 1. Un Personaggio appena creato potrà avere quindi una Musa con valore a 3, due Muse con valori 2 ed 1, oppure tre Muse tutte con valore 1.
Attenzione: una Musa con valore a 3 co-

dossa mutande con le proprie iniziali scritte con paillettes. Probabilmente ne sta indossando un paio proprio adesso che vi viene incontro, coperte dalla sobria vestaglia dorata che lo riveste fino al ginocchio.

"Carissimo! Vi vedo proprio bene, tu e la tua band. E... un gatto... Venite, accomodatevi."
Non ti piace il modo in cui vi scruta sorridendo mentre vi fa sedere su due ampi divani.
Si piazza su una poltrona di fronte a voi, con in mano un bicchiere con residui di cubetti di ghiaccio e liquido ambrato. A voi non offre da bere.
"Allora, dimmi di che favore hai bisogno."

Tocca a te parlare, gli altri sono silenziosi. Adele sembra starsi scuotendo adesso dall'intontimento di prima, ma ancora non pare in grado di pronunciarsi con sufficiente padronanza. Patrick sembra fissare esaltato qualcosa alle spalle di Finch. Rebecca presta attenzione solamente al gatto.
"Ci serve un posto per un evento, Markus. Dobbiamo organizzare un contest, alla svelta, e pensavo che tu potessi..."
"Fermo lì."
Ti zittisci, mentre lo vedi sorridere.
"Come sai, per un vecchio amico come te un posto lo trovo sempre. Ti ho sempre aiutato, d'altronde, perché dovrei smettere di farlo adesso? Ma..." fa una pausa che ti fa rabbrividire "... anche a me serve un favore, proprio in questi giorni. Non è un caso fortuito, che tu possa ricambiare il favore che ti farò senza doverti tenere il peso di un aiuto non ricambiato?
Sai, ho proprio una missione che tu e la tua band...
A proposito, non mi hai ancora detto come vi chiamate."

Già... come si chiama la vostra band?
Teddy Bear's Claws
Banana's Dream
The Dolls Undressers
Praising Dogs
The Panic Fairies
Disciples of Lightning

Continua a pagina 52

stituisce una discreta difficoltà nel resisterle, specialmente per un Personaggio appena creato. I Giocatori che lo vogliano possono comunque assegnare tre punti ad una sola Musa in fase di Creazione del Personaggio, ma è importante che siano consapevoli che si tratta di una scelta che potrebbe lasciare poco scampo al Personaggio quando si tratterà di tentare di resistere al richiamo dell'Ispirazione.
La lista delle Muse e le loro descrizioni si trovano al capitolo 7. Ulteriori indicazioni specifiche per l'interpretazione delle Muse si trovano al capitolo 16.
- scrivi 1 come valore di Ispirazione.
- scrivi 0 come valore di Esperienza.
- scrivi 1000$ come valore di Denaro. Questo servirà per acquistare l'Equipaggiamento che servirà al tuo Rocker.
- al termine di questa sequenza, gli unici spazi rimasti vuoti dovrebbero essere quelli delle Abilità (che il Personaggio acquisirà in futuro, guadagnando e spendendo Esperienza) e dell'Equipaggiamento (che verrà compilato non appena il Personaggio avrà modo di spendere il suo Denaro).

Jason decide di creare un Personaggio nuovo di zecca per cominciare a giocare a Rockopolis.
Inizia a compilare la Scheda del Personaggio.
Nome: Nathan Houston
Nome d'arte: Crash
Esperienza: 0
Ispirazione: 1

Vuole un Personaggio veloce, pronto, scattante, e decide di assegnare il massimo dei punti (3) a Punk. Non gli importa che sia un fine pensatore o un tizio robusto, ma vuole che abbia degli amici e sia capace di mantenere i rapporti, quindi assegna 2 punti a Glam. Metal e Blues, dunque, restano ad 1.
Anime:
Metal 1
Punk 3
Bues 1
Glam 2

Per Nathan immagina un rapporto molto saldo con il suo primo insegnante di strumento, Sam, mentre prova un odio profondo per il padre, che ha abbandonato la famiglia pochi anni prima.
Decide che la Relazione positiva è più forte di quella negativa, quindi a Relazioni scrive: Sam 2 (amore)
Papà 1 (odio)

Visto che Crash suona la batteria, gli assegna il Tratto Batterista Instancabile con il valore massimo (3). Vuole anche rispecchiare le scelte già fatte con le Muse, quindi sceglie anche Atleta 1 e Diplomatico 1.

Nella mente di Jason, Nathan ha due soli interessi che lo catturino quanto la musica: il sesso ed il gioco d'azzardo, pertanto decide di prendere Kama Sutra e Las Vegas come sue Muse.
Scrive Kama Sutra 2 e Las Vegas 1 sulla Scheda.

Scrive infine 1000$ nello spazio dedicato al Denaro ed il Personaggio è pronto! Nathan Houston, noto al pubblico come Crash, è pronto ad andare in giro a suonare a folle velocità, salvo che non sia impegnato con qualche storia di sesso o con qualche puntata azzardata. Chissà se il suo insegnante sarà in grado di aiutarlo a tenere la testa a posto o la rabbia per il padre lo porterà a sfogarsi con il mondo...

Il vostro Personaggio è adesso pronto, bello lucido e fiammante come un'auto da corsa appena uscita dal salone.
Bella, eh? Non preoccupatevi, alla prima curva sbanderà e finirà fuori strada.

Più vi affezionerete al vostro Personaggio, maggiore sarà il *pathos* quando dovrà affrontare le sfide più difficili.
Certamente, potrete anche trattarlo come se non fosse una vostra creatura, per evitare lo struggimento legato alle sue sofferenze. Non vi giudicheremo. O meglio, lo faremo, ma in silenzio, con discrezione.
Solo voi saprete che persone orribili siete.

Varianti alla Creazione del Personaggio

I Giocatori possono, se vogliono, prevedere alcune varianti durante la creazione del Personaggio.
Una comune variazione è quella di assegnare anticipatamente dell'Equipaggiamento al Personaggio, per risparmiarsi i momenti in cui dovrà tirare sul prezzo per riuscire ad ottenere quella chitarra scassata che altrimenti non si sarebbe mai potuto permettere.

Molto simile è la variazione riguardante il valore di Denaro iniziale.
Si rappresenta, così, un Personaggio che proviene da un ambiente più benestante, oppure che ha semplicemente più risparmi da parte, magari provenienti proprio dalla paga di alcuni concerti già svolti. Serviranno per ulteriore Equipaggiamento, oppure per pagare servizi altrimenti inaccessibili ad un novellino spiantato.
Si può anche prevedere che il Personaggio abbia, oltre al proprio Denaro iniziale, una rendita mensile (o settimanale) derivante da una qualche fonte.
Potrebbe trattarsi del duro lavoro quotidiano, oppure essere la paghetta dei genitori (bei ribelli che siete... e magari vi definite pure Punk). Si potrebbe trattare di una pensione d'invalidità o dei soldi che vi versano le persone che ricattate con i vostri metodi violenti ed intimidatori.
Alla fantasia dei Giocatori e del Narratore la scelta, purché sia condivisa.

E ancora, si potrebbe voler creare un Personaggio che abbia già acquisito un po' di Esperienza.
Si rappresenta dunque un Personaggio che ha già intrapreso i primi passi da Rocker e sta percorrendo la loro strada per diventare un vero e proprio veterano.

A quest'ultima variazione si possono far corrispondere alcune modifiche derivanti dalla Crescita del Personaggio, descritta nel dettaglio nel capitolo 12.
Il Personaggio potrebbe dunque cominciare la propria storia avendo già delle Abilità, più Tratti o valori maggiori, valori delle Anime più altri ed addirittura più Muse.
I vostri novellini si sono trasformati in musicisti navigati ancor prima di uscire dalla vostra mente: è un po' come perdersi i primi passi di un figlio, ma chi siamo noi per impedirvi di essere dei genitori terribili?

Benché l'impatto di alcune di queste variazioni, in particolar modo quelle legate all'Equipaggiamento ed al Denaro, non sia poi così eccessivo sulle dinamiche di gioco, consigliamo di provarle solo dopo aver giocato almeno una volta con Personaggi creati secondo la procedura "standard" sopra descritta, oppure se i Giocatori hanno competenze musicali che permettano loro di non strafare, evitando di semplificare eccessivamente il gioco.

Adesso catapultatevi nel mondo del Rock! Proprio come il proiettile di una catapulta medioevale, volate alti sopra le torri della società, osservate i difensori del forte che state per abbattere e preparatevi all'inevitabile impatto che vi spiaccicherà su delle mura.
Se sarete fortunati, lascerete un'impronta indelebile che tutti ricorderanno. O un buco contornato da morte e distruzione.

Capitolo 5

I tratti

A new level of confidence and power

Così come non tutte le persone si somigliano tra loro, allo stesso modo non tutte sono capaci di fare le stesse cose.
In particolare, non tutti hanno le medesime capacità particolari, quegli ambiti nei quali possono dirsi davvero competenti.

In Rockopolis, le competenze specifiche dei Personaggi sono chiamati Tratti.
Ciascun Tratto che un Personaggio ha segnato sulla propria Scheda ha un valore che va da un minimo di 1 ad un massimo di 3.
Maggiore il valore, più alto è il grado di competenza in quella specifica capacità e maggiore sarà il vantaggio che il Personaggio potrà sfruttare quando si troverà in situazioni che possano beneficiare di tale competenza.

Il valore di un Tratto prima che venga utilizzato è detto il suo valore massimo. Quando il Tratto viene utilizzato il suo valore residuo può calare, ma il valore massimo si mantiene invariato.

Ogni Personaggio deve avere obbligatoriamente almeno un Tratto Artistico al momento della sua creazione, corrispondente allo strumento che il Personaggio suona o, più in generale, al ruolo del Personaggio nella Band. Non valgono, ai fini di questo obbligo, Tratti Artistici che non identifichino uno strumento: essere un Leader nato all'interno di una Band non serve a niente se non sai far niente di musicale.
L'unica eccezione è data dal Tratto Manager grandioso, che può avere un ruolo di rilievo pur non avendo necessariamente competenze musicali.
Non importa quale valore venga assegnato al Tratto così acquisito (il minimo è sempre 1), ma non può esserci cantante senza il Tratto Voce che spacca.
Gli altri Tratti Artistici possono ovviamente essere comunque presi sia durante la creazione del Personaggio che in seguito, con la sua crescita.

Working class hero

Come funzionano i Tratti?

È presto detto:
ogni volta che un Personaggio si trova ad affrontare una situazione nella quale la capacità descritta dal suo Tratto può essere utile, il Giocatore potrà decidere di avvalersi del suo aiuto.
Nel Lancio che servirà a determinare l'esito dell'azione del Personaggio in quella situazione, si potrà sfruttare il vantaggio dato da quel Tratto specifico.

Per ogni Lancio sarà possibile utilizzare un solo Tratto, in nessun caso sarà possibile cumularne più di uno.
I Lanci ed il loro utilizzo *Off Stage* sono descritti nel dettaglio nel capitolo 10, mentre nel capitolo 11 si trova l'utilizzo dei Lanci nelle situazioni *On Stage*.

Non si possono utilizzare Tratti che non possano sensatamente dare un contributo nella situazione corrente: pensare di utilizzare il Tratto "Compositore provetto" per ottenere un vantaggio mentre si viene inseguiti dalla polizia, ad esempio, è piuttosto sciocco.

Il Giocatore deciderà dunque, in quella situazione, quanti punti "spendere" dal valore del proprio Tratto, da un minimo di 1 ad un massimo di 3.

Non è ovviamente possibile spendere più punti di quanto sia il valore del Tratto.
Si può quindi spendere una quantità inferiore al valore complessivo del Tratto (ma mai meno di 1), oppure una quantità equivalente al valore residuo.

Per ogni punto speso in questo modo, si potrà lanciare un d6 in più nel Lancio in questione, aumentando così la possibilità di avere successo.
La decisione di utilizzare un Tratto per ottenere d6 addizionali nei Lanci va dichiarata **PRIMA** di effettuare il Lancio.

Otto sta fuggendo dai gestori di un locale che ha sfasciato dopo aver alzato il gomito. Rischia di essere preso e riempito di botte!
La sua Anima Punk vale 2, quindi dovrebbe lanciare 2 d6 per cercare di riuscire a seminarli, ma avendo il Tratto Atleta con valore 2 Otto può sfruttare questo vantaggio.
Il Giocatore di Otto decide di usare un punto dal Tratto; lancerà dunque 3 d6 anziché solamente 2, aumentando decisamente le sue probabilità di farcela.

Eventuali punti residui del Tratto potranno essere spesi in occasione di futuri Lanci. In questi casi, ovviamente, il massimo numero di punti che sarà possibile spendere equivale al residuo di punti rimasti.

Nella situazione di prima, Otto ha seminato tutti i suoi inseguitori, ma adesso si trova in un vicolo cieco che termina in un muro piuttosto alto.
Tornare indietro significherebbe certamente farsi nuovamente beccare, quindi vorrebbe provare a superare il muro.
Avendo speso prima un punto dal suo Tratto Atleta, adesso gliene resta solamente uno. Questo è il massimo vantaggio che può utilizzare in questa azione.

I Tratti utilizzati, sia completamente che parzialmente, possono essere recuperati con il riposo.
In caso di riposo breve, per ogni ora di riposo senza stress o fatica il Personaggio può recuperare un punto in un Tratto a sua scelta che abbia ancora almeno un punto residuo. Non si possono recuperare punti nei Tratti che non hanno punti residui con il riposo breve.
In caso di riposo prolungato, di solito una buona notte di sonno, ma si possono considerare anche valide alternative a discrezione dei Giocatori e del Narratore, il Personaggio recupera tutti i punti mancanti in tutti i Tratti, inclusi quelli senza punti residui.
Se pensate di fare le ore piccole ogni notte e mantenervi dei performer incredibili, forse dovrete ricredervi.
If you think it's easy doin' one night stands
Try playin' in a rock roll band

Burn

Potrebbero esserci situazioni particolari nelle quali il Personaggio dà "tutto se stesso", utilizzando fino in fondo ogni riserva di energia ed ogni sua competenza.
In questi casi, il Giocatore dichiarerà di voler Bruciare il Tratto in questione.
Quando un tratto viene bruciato, fornisce immediatamente un numero di dadi pari al suo valore residuo PIÙ tanti dadi quanto il valore massimo di quel Tratto.
Un Tratto può essere bruciato indipendentemente da quanti punti residui ha: si può bruciare un Tratto che è ancora al proprio valore massimo esattamente come un Tratto che non ha alcun punto residuo.

Otto si rende conto che il muro che ha di fronte è decisamente difficile da scalare, e deve impegnarsi davvero a fondo per evitare che prima o poi riescano a trovarlo. Decide quindi di Bruciare il suo Tratto Atleta.
Alla prossima azione in cui cercherà di scalare il muro, Otto sommerà 1 d6 derivante dal punto residuo del Tratto PIÙ altri 2 d6 derivanti dal valore massimo del suo Tratto Atleta, per un totale di 3 d6 che gli daranno l'aiuto necessario a compiere un'impresa così difficile.
Se non avesse avuto punti residui al Tratto avrebbe ottenuto solamente i 2 d6 derivanti dal suo valore massimo.
Se invece il Tratto non fosse stato usato prima avrebbe avuto un totale di 4 d6 (2 per i punti che poteva ancora spendere, 2 per il suo valore massimo).

Quanto un Tratto viene bruciato il suo valore residuo scende immediatamente a zero e non può più essere utilizzato nemmeno dopo un lungo riposo.
Si consiglia di segnare i Tratti bruciati sulla scheda apponendo loro accanto un asterisco o un qualsiasi altro segno distintivo che ricordi che è inutilizzabile.

Per recuperare l'uso di un Tratto bruciato occorre spendere un Punto Ispirazione. Una volta recuperato, il Tratto torna ad un valore residuo di 1 (a prescindere da quale sia il suo valore massimo) e può essere nuovamente utilizzato (persino nuovamente bruciato).
Eventuali punti residui mancanti potranno poi essere recuperati tramite il normale riposo.

Repairing the sky and similar feats of strength

Di seguito presentiamo una lista di Tratti utilizzabili in Rockopolis e le relative descrizioni.
Questa lista, pur presentando i Tratti che abbiamo creato, sperimentato e testato, non vuole in alcun modo essere esaustiva. Giocatori e Narratore, in accordo, potranno integrarla con capacità da loro pensate che ben si sposino con i loro Personaggi, con l'ambientazione o con le storie che andranno a giocare.
Ad esempio i Giocatori potrebbero voler utilizzare Tratti adeguati ad altri strumenti non presenti nella lista qui presentata.
Buttatevi pure nella creazione, senza paura. Questo è il VOSTRO Rock.

Paragrafo 3.

"Disciples of Lightning..." dice il nome lentamente, come per gustarselo.
"Bel nome. Molto... evocativo.
Dunque, cari, ho bisogno di un favore. Dato che sono un uomo molto generoso - perché sareste venuti da me, altrimenti? - vi offro due diverse possibilità.
La prima è quella di fare un semplice, tranquillissimo viaggetto fuori città. Domattina prenderete una delle mie macchine e vi recherete a pochi chilometri da qui per la consegna. Nel giro di un paio d'ore sarete di ritorno. Basta mettere le cinture e rispettare i limiti di velocità. Non vorrete mica farvi fermare dalla polizia, no?"

Sorride.
Tu no.
Ti guardi intorno, e noti che Rebecca ha smesso di accarezzare Mr. Spice. Non vorrebbe farlo notare, ma è chiaro che ha drizzato le orecchie.
Contando la sua storia di dipendenza, questa prima offerta pare interessarla molto.

Finch si alza in piedi, allargando le braccia ed aprendo, così, il davanti della vestaglia, a rivelare una pancia bianca e molle.
Il bicchiere che ha in mano lancia un po' di liquido in giro come un insolito aspersorio. Patrick viene colpito dallo schizzo, ma sembra non notarlo: è indaffarato con il suo telefono, preme freneticamente sullo schermo mentre ascolta qualcosa con le cuffie.
"La seconda opzione è anch'essa per domattina. Dovrete solo suonare ad un matrimonio. Il gruppo che dovrebbe andarci è purtroppo impossibilitato, e non possiamo lasciare che

Il primo gruppo di Tratti è quello dei Tratti Artistici e rappresenta quelle capacità che viene scontato associare alle *performance* su palco. Niente vi vieta di trovare loro un utilizzo anche al di fuori delle esibizioni dei vostri Personaggi, ma ricordate che un Tratto può essere utilizzato solo quando quella capacità può effettivamente essere d'aiuto nella situazione in questione.
Essere un Chitarrista geniale vi sarà probabilmente di scarsissima utilità dentro un Tribunale.

Il secondo gruppo rappresenta invece le capacità che solitamente trovano utilizzo al di fuori dei palchi e delle esibizioni, i cosiddetti Tratti Generici. Anche qui, se riuscite a trovar loro un utilizzo sensato in situazioni meno intuitive (durante un concerto, ad esempio) potrete comunque utilizzare il Tratto, ma sempre ricordando che non è consentito farlo se quella capacità non è effettivamente in grado di fornire un vantaggio.

Se il Narratore ed i Giocatori decidono di creare i loro Tratti, devono decidere a quale di questi due gruppi appartengono e se, nel caso siano Tratti artistici, possono essere considerati validi come scelta in fase di creazione del Personaggio.

Qualsiasi competenza specifica si desideri assegnare ad un Personaggio, questa dovrà corrispondere ad un Tratto con un valore minimo di 1. Questo non vale per le competenze che qualsiasi persona possiede, o almeno che la maggior parte del-

il figlio di Jeff "Winchester" Mayer si sposi senza un adeguato sottofondo musicale, no?"

La cosa ti puzza: sai che Finch e Mayer sono da anni in concorrenza, dato che entrambi lavorano nell'intrattenimento, ma Mayer sembra essere quello a cui è andata meglio.
Si è sempre occupato di musica commerciale, distante anni luce dal Rock che detesta, e ha raggiunto un successo insperato.
Oggi è uno dei personaggi più odiati nell'ambiente del Rock.
Se Finch è ricco, Mayer è un fottuto sultano.
E se Finch è un tipo losco e vendicativo, Mayer può farlo sembrare un santo.
Il sorriso di Markus ti conferma che c'è qualcosa sotto.

"Dovrete solo suonare il vostro repertorio. Basta che, per l'evento, accettiate di farvi chiamare 'The Serial Huggers'. È una richiesta della sposa, e non vorremmo mai farle un dispetto nel giorno più felice della sua vita. Non siete d'accordo?"

Fa una breve pausa.
"Il vestiario adatto ve lo passo io." dice con un sorriso larghissimo. "Dunque, domani sarete musicisti o autisti?"

Fai la tua scelta:
Andrete a suonare al matrimonio?
Andrete ad effettuare la consegna?
Non accettate ed andate a spifferare tutto a Mayer, sperando che decida di aiutarvi al posto di Finch? ?
Non accettate nessuna offerta e vi mettete in cerca di qualcos'altro?

Continua a pagina 58

le persone possiede: se il Personaggio è maggiorenne non serviranno Tratti particolari per indicare che sa guidare un'auto o una moto.
Se invece si vorrà che il Personaggio abbia competenze particolari come, ad esempio, una discreta conoscenza della storia rinascimentale, occorrerà creare ed assegnare un Tratto specifico (in questo caso potremmo chiamarlo "Storico del Rinascimento") con almeno valore 1.

Tratti artistici

Assolo
Ogni tanto un assolo è quello che serve per rendere grande un pezzo. Che sia di chitarra, di basso, di batteria, di tastiera o di voce, questo Personaggio saprà come farlo (esclusivamente con strumenti in cui sia competente).

Bassista perfetto
Questo Personaggio, quando ha il basso in mano, non si fa sfuggire una nota, nessun cambio di ritmo. Una garanzia per la band.

Batterista instancabile
Questo Personaggio può battere come il motore di una fuoriserie e con la precisione di un metronomo.

Chitarrista geniale
Il Personaggio ha una capacità impressionante nel suonare la chitarra, frutto forse di un innato talento o di un approfondito studio.

Compositore provetto
Che sia per un approfondito studio dell'armonia o per un animo ricolmo di storie da raccontare, il Personaggio è bravissimo nel comporre brani originali.

Covers lover
Il Personaggio ama fare cover di brani famosi; i brani originali non fanno per lui, meglio le canzoni che tutti già conoscono ed amano. Chi se ne frega di scrivere roba nuova.

Gregario perfetto
Al Personaggio importano gli obiettivi di gruppo, e la sua capacità di seguire alla perfezione ordini ed istruzioni sarà di grande aiuto.

Leader nato
Il Personaggio è naturalmente portato per essere il protagonista, colui che guida le persone che ha intorno verso gli obiettivi comuni.

Manager grandioso
Il Personaggio sa come sponsorizzare la sua Band, presentandola in giro e facilitandone il percorso sulla strada per la fama.

Tastierista poliedrico
Ottimo pianista? Non solo, questo Personaggio può letteralmente fare ciò che vuole con i suoi tasti bianchi e neri.

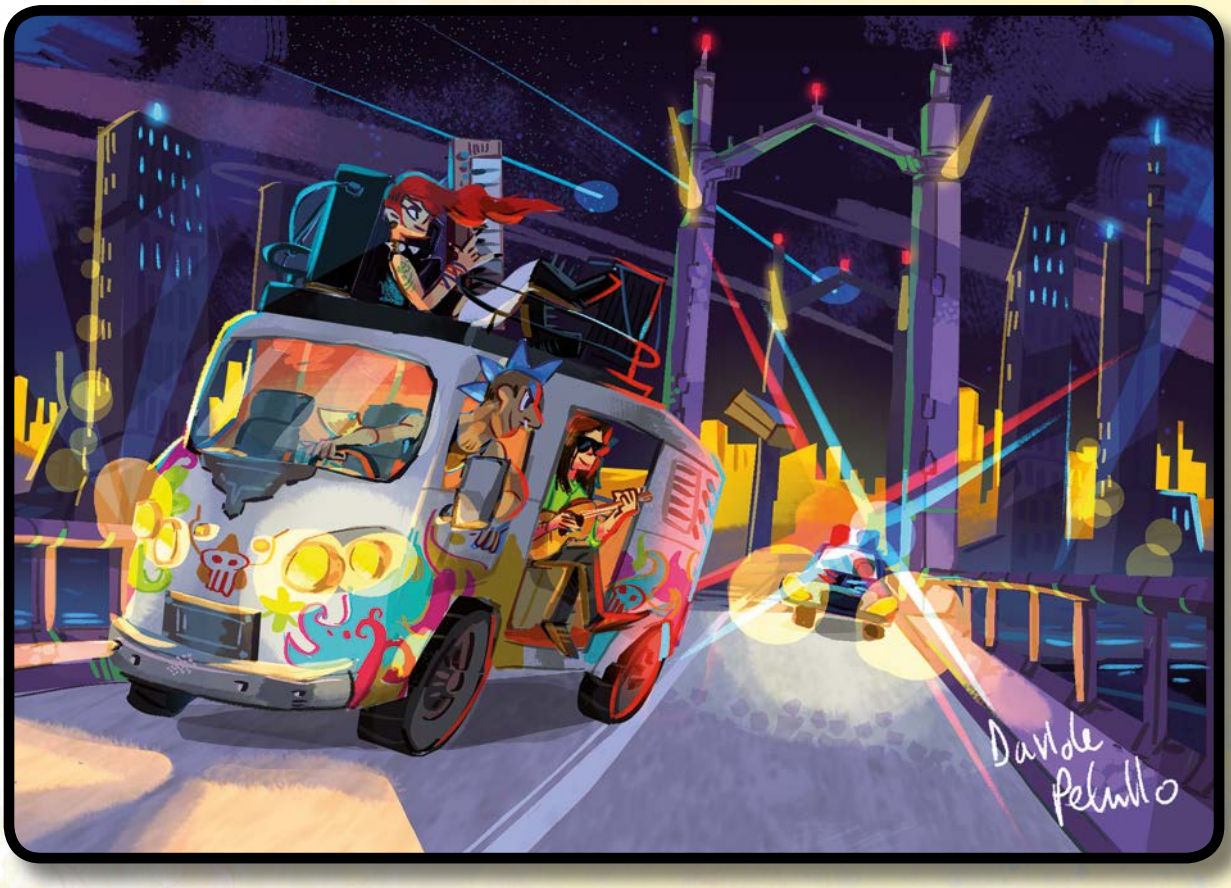
Voce che spacca
Il Personaggio ha una voce magnifica, capace di creare emozioni e con un timbro sempre perfetto.

Tratti generici

Atleta
Il Personaggio è atletico, capace di ottime prove fisiche. La sua agilità lo aiuterà quando si tratterà di correre, scalare, praticare sport o fare attività fisiche in generale.

Conoscenze nei bassifondi
Il Personaggio ha un certo numero di contatti negli ambienti più distanti dai "quartieri alti". Qualche numero di telefono, un po' di nomi ed un sacco di voci che possono sempre tornare utili.

Conoscenze nell'ambiente musicale
Il Personaggio ha alcuni amici nell'ambiente degli spettacoli: produttori, musicisti, negozianti e fan costituiscono una rete di contatti nella quale lui si destreggia piuttosto bene.



Convincente
Il Personaggio sa come fare in modo che gli altri lo stiano ad ascoltare e facciano ciò che vuole lui. È difficile ascoltarlo e decidere di deludere le sue aspettative.

Destrezza nel furto
Il Personaggio ha quella mano di velluto, quel tocco gentile che rende così semplice allegerire gli altri di oggetti e ricchezze.

Diplomatico
Il Personaggio sembra a proprio agio quando interagisce con le altre persone, essendo bravo ad adattarsi alle situazioni. Le sue parole riescono spesso ad editare i conflitti, quando questo è possibile.

Giurista
Il Personaggio conosce le leggi, e difficilmente si farà fregare da un contratto iniquo presentato da un discografico senza scrupoli. E poi, può sempre tornare utile casomai qualcuno della Band finisse in Tribunale.

Hacker
Un Personaggio con ottime abilità informatiche. Mettetelo insieme ad un computer ed osservatelo lavorare con occhi spalancati. O forse è meglio di no, potrebbe non gradire l'attenzione.

Maestro di moda
Il Personaggio non segue la moda, lui la crea! O almeno ci prova. Sempre all'avanguardia, saprà consigliare benissimo chi non voglia apparire come un troglodita per il suo abbigliamento, i suoi modi o le sue abitudini così démodé.

Medico
Il Personaggio ha competenze nell'ambito medico, alcune delle quali magari utili anche in situazioni di emergenza. Conosce un po' i farmaci, e magari anche qualche droga...

Meditazione
Il Personaggio ricerca, e spesso trova, la pace interiore. Attraverso la meditazione

riesce a superare alcuni momenti difficili della propria vita, oltre a sopportare meglio lo stress della quotidianità. O quello della sua stessa Band.

Pilota
I motori non hanno segreti per questo Personaggio, può guidare qualsiasi cosa alla sua massima velocità. Certo, magari non un carro armato, anche se probabilmente non avrebbe timore di provare.

Pistolero
Il Personaggio ha un discreto talento nel maneggiare le armi da fuoco. Ha mira, conoscenza delle armi e, soprattutto, il fegato per usarle.

Riparatutto
Se qualcosa si guasta, il Personaggio la ripara. Se deve farlo alla svelta, magari la riparazione non sarà perfetta, ma potrebbe "funzionare" per un breve tempo.

Scassinatore
Per questo Personaggio un lucchetto è solo un altro enigma da risolvere, probabilmente uno che ha già risolto altre volte. È noto, d'altronde, che le serrature in città siano il miglior antidoto alla noia.

Capitolo 6

Le relazioni

Friends will be friends

In Rockopolis i Personaggi non vivono solo di musica, eccessi e fughe dalle forze dell'ordine.

Le Relazioni indicano quei legami, più o meno marcati che siano, che segnano la vita del Personaggio, che lo collegano con le vite di altri. Ciascuna Relazione può riferirsi ad una o più persone.
I gruppi di persone con i quali si possono avere Relazioni possono essere i più disparati: partiti politici, persone accomunate da un mestiere o una fede, tifosi di una squadra, famiglie, ecc...

Così come i Tratti, le Relazioni che un Personaggio ha segnate sulla propria Scheda hanno un valore che va da un minimo di 1 ad un massimo di 3.
Maggiore il valore, più forte è quel legame con quella persona o gruppo di persone, e maggiore sarà il vantaggio che il Personaggio potrà sfruttare quando si troverà in situazioni che includano le persone coinvolte nella Relazione.

Ciascuna Relazione può essere positiva (detta di Amore) o negativa (detta di Odio). Questo indicherà non solo in che rapporti è il Personaggio con l'altro soggetto (o gli altri soggetti) nella Relazione, ma anche quali circostanze dovranno verificarsi perché il Personaggio possa trarre beneficio da tale Relazione.

Sebbene le Relazioni che vengono scelte

Paragrafo 4.

"Siamo una band.
Le band suonano.
Andremo da Mayer."

Finch annuisce, soddisfatto, mentre sorride sornione.
"Vi divertirete, ve lo garantisco. Tu" e punta un dito proprio verso di te "probabilmente ti divertirai più di chiunque altro."
Questa frase da un lato ti preoccupa, dall'altro ti fa sperare in qualcosa di interessante.
Sono giorni che te ne stai tranquillo, e sarebbe proprio l'ora di qualcosa di elettrizzante.

Finch vi porta in una stanza-armadio con una sezione traboccante di costumi da palco. Qui vi aiuta a scegliere dei vestiti adeguati all'evento di domani.

Cominci ad imprecare non appena ti passa il primo capo di vestiario: ti toccano un paio di pantaloni color salmone, una camicia bianca con degli svolazzi sul petto, un gilet abbinato ai pantaloni ed un cappello bianco con i lustrini.
Ai piedi stivali a punta, pitonati.
Ti senti ridicolo come quando l'avvocato ti costringeva a vestirti elegante per il tribunale. Anche mentre ti condannavano per incendio doloso uno dei pensieri principali era quanto ti sentissi a disagio in quei panni.
Hai almeno la magra consolazione che ai tuoi compagni non è andata molto meglio: sghignazzi a lungo quando vedi come sono conciate Adele e Rebecca, e Patrick non è in migliori condizioni.
Però lui sembra non accorgersene: parla fittamente con Finch, ed anche se non riesci a capire bene cosa dicono sai che quando si fissa su qual-

cosa riesce sempre a coinvolgere tutta la band.
Poco male, ti dici. Di qualunque cosa si tratti, la situazione non può diventare più complicata di come sarà da domani.

Quando avete preso tutto quello che vi serve venite accompagnati fuori. Un attimo prima che tu esca dalla porta Finch ti trattiene per un braccio.
"Un regalino per te."
Dietro la porta, ti mostra una tanica. Piena. L'odore che senti non lascia dubbi: benzina.
"L'ho preparata quando mi hai chiamato."
I tuoi occhi brillano; Markus ti conosce bene. Adesso sai che hai fatto bene ad accettare l'offerta. Sali in macchina con un sorriso che non avevi da molto tempo, e quando ti separi dai tuoi compagni dopo aver concordato l'ora di ritrovo, il sorriso è ancora lì.
Non sarà facile resistere, ma hai deciso che terrai il divertimento per domani.

La mattina dopo viaggiate con largo anticipo verso la villa in cui si terrà il matrimonio. Sapete che gli invitati hanno accesso all'intrattenimento offerto nella location, e decidete di approfittarne.
Appena arrivi, capisci che Finch non si riferiva solo al regalino che ti ha fatto quando diceva che ti saresti divertito. Agli ospiti sono offerte delle fiches omaggio per giocare in un piccolo casinò all'interno della villa. Ti fiondi dentro e cominci a gironzolare tra i tavoli, seguito solo da Patrick, stranamente silenzioso. Rebecca e Adele si mettono a bere fuori in giardino. Lasciare Adele sola con l'alcool può essere rischioso, ma adesso la tua mente è concentrata altrove.
Ti bastano poche occhiate in giro, però, per renderti conto che il gioco qui non è emozionante come lo vorresti tu.
Praticamente tutti si limitano a giocare il poco che hanno ricevuto come omaggio, e si fermano dopo un paio di giocate, sia che vincano, sia che perdano. Alcuni, però, si aggirano agitati tra i tavoli. Li guardi in volto e riconosci nei loro occhi lo stesso brillio che anima i tuoi.
Ricambiando lo sguardo, anche loro notano la stessa cosa in te.

Uno di questi ti si avvicina, subito seguito da un altro paio di persone.
"Ehi... non è che ti andrebbe una partita? Una partita VERA, intendo." dice mostrandoti un mazzo di carte che ha sottratto un istante prima ad uno dei mazzieri della villa.
Prima che tu possa anche solo pensare di rispondere, Patrick, fino ad ora silenzioso, ti parla freneticamente nell'orecchio.
"Dai Mike, spennali per bene. Mi servono quei soldi per Finch."
Non hai tempo di chiedergli che cosa intende; la tentazione ti brucia come un fuoco, erano settimane che non ti sentivi così vivo.
Cosa farai?

Cederai completamente all'impulso della tua Musa?
Tenterai di resisterle?

Continua a pagina 66

durante la Creazione del Personaggio possano benissimo essere molto semplici e lineari - ad esempio: Amore per la mamma, Odio per il Governo - il nostro suggerimento è quello che creare intrecci e trame collegati alle Relazioni.

I soggetti coinvolti, infatti, possono essere un'ottima fonte di avventure e fornire molteplici diversivi durante il gioco, se sono opportunamente intrecciati.

Relazione di Amore nei confronti della fidanzata. Ma... la fidanzata fa la poliziotta, e le bravate del Personaggio le causano non pochi problemi sul posto di lavoro. Certo, talvolta il suo mestiere può rivelarsi un aiuto, ma come si comporterà quando dovrà decidere se intervenire o meno in una situazione nella quale anche il nostro Personaggio è coinvolto?

Ulteriori intrecci che forniscono sviluppi interessanti si hanno quando le Relazioni toccano soggetti che hanno a che fare con gli altri Personaggi.
Nell'esempio di prima, se la mia fidanzata è, guarda caso, la sorella di un altro membro della mia Band, ecco che la cosa può assumere sfumature differenti e creare situazioni interessanti da giocare.
Addirittura si potrebbero avere Relazioni contrastanti nei confronti degli stessi soggetti (un Personaggio ha un rapporto di Amore con loro, un altro lo ha di Odio).

Infine, si possono creare Relazioni (positive o negative che siano) anche tra i Personaggi della stessa Band.

È importante tenere presente una cosa: le Relazioni non devono necessariamente essere reciproche. Una Relazione indica il rapporto che quel Personaggio ha con un altro soggetto, ma questo non significa che l'altro soggetto la pensi allo stesso modo o, addirittura, ne sia a conoscenza.

Può essere molto interessante, in termini di gioco, dover interpretare Relazioni "a senso unico", visto che hanno la tendenza a creare dei piccoli squilibri relazionali che possono facilmente diventare spunto per avventure o per episodi interessanti all'interno delle storie.

Per rendere più interessante e meno lineari le sessioni di gioco, inoltre, suggeriamo di assegnare al Personaggio almeno una Relazione di Amore ed almeno una di Odio. Questo diversifica le situazioni, creando momenti sempre nuovi e portando ad un'esperienza di gioco più varia.

Il Narratore dovrebbe sempre tenere presenti le Relazioni che hanno i Personaggi dei Giocatori, così da consentire un loro facile ingresso nelle storie che verranno narrate, senza forzature.

Use me to use you

Come si utilizzano in gioco le Relazioni?
Così come funziona con i Tratti, ogni volta che un Personaggio si trova in una situazione in cui potrebbe beneficiare da quella Relazione, il Giocatore può decidere di sommare ai d6 del suo Lancio un numero di d6 pari al valore della Relazione.

Una volta che una Relazione viene utilizzata, non è possibile farlo di nuovo finché il Personaggio non si riposa completamente. Il riposo parziale non influisce sul recupero delle Relazioni.
A differenza dei Tratti, nel caso delle Relazioni non è possibile suddividere il valore: un Personaggio con una Relazione con valore 2 non può aggiungere un solo d6 al suo Lancio e "conservare" un altro d6 per un Lancio ulteriore.
La Relazione viene utilizzata completamente ogni volta.
Suggeriamo di apporre un asterisco o un altro segno di riconoscimento accanto alle

Relazioni utilizzate sulla Scheda, in modo da ricordare quali si sono già usate, e toglierlo dopo il riposo completo del Personaggio.

L'utilizzo dei d6 addizionali dati dalla Relazione è ottenibile solamente se la Relazione può davvero in qualche modo aiutare il Personaggio.
Può trattarsi della spinta necessaria ad impegnarsi più a fondo - ad esempio quando il Personaggio sta suonando sul palco ed il suo migliore amico, con il quale ha una Relazione di Amore, lo sta guardando - oppure di un aiuto pratico - la fidanzata poliziotta dell'esempio precedente può essere utile in caso di problemi con la legge.
Quel che conta è che la storia che i Personaggi stanno vivendo sia in un punto in cui quel legame ha un'importanza tale da poter effettivamente modificare le sorti.
Il giorno successivo all'utilizzo, la Relazione sarà nuovamente pronta per essere utilizzata, con il suo pieno valore.
Ricordate di cancellare l'eventuale segno che le avete fatto accanto sulla Scheda.

Wulfgar ha Anima Metal 3 ed ha una Relazione di Odio verso i Razzisti 3.
Durante un evento musicale a Springfield, un noto gruppo di razzisti della città si presenta poco prima che la Band di Wulfgar si esibisca. Dal gruppo partono cori razzisti verso un gruppo di persone di origine orientale che stanno assistendo ai concerti.
Wulfgar decide che questo comportamento è per lui intollerabile e dichiara di caricare a testa bassa il gruppo di razzisti.
Wulfgar dovrà effettuare un Lancio sulla sua Anima Metal (prova fisica) ed avrebbe 3 d6 a disposizione, ma la sua Relazione è intimamente connessa con questo Lancio e quindi aggiungerà altri 3 d6.
Al grido di "Io li odio i nazisti dell'Illinois" carica lanciando ben 6 d6 e, considerando che il Narratore aveva pensato a 3 successi perché Wulfgar avesse successo, beh... i razzisti hanno trovato pane per i loro denti.

Great expectation

Oltre ad indicare i rapporti con altre persone, una Relazione darà anche chiare indicazioni su come interpretare il proprio Personaggio quando queste altre persone saranno coinvolte in una situazione.
Un Personaggio può non avere simpatia per i membri di una Band avversaria che suona in città, ma se ha una Relazione di Odio nei loro confronti non potrà limitarsi ad ignorarli quando se li troverà di fronte.
La spinta, il desiderio di combinare loro qualcosa sarà spesso troppo forte per resistervi, ed a meno che non ci siano validi motivi per evitarlo, il Giocatore dovrà interpretare il proprio Personaggio di conseguenza.

Nel caso in cui una Relazione non venga "mantenuta", ovvero il Personaggio non si comporti come effettivamente il rapporto con gli altri soggetti richiederebbe, tale Relazione può modificarsi con il tempo.
Non basta certo una singola volta, ma dopo alcune occasioni il Narratore ed i Giocatori potrebbero concordare che le cose non sono più effettivamente come prima.
Il valore della Relazione può calare di un valore concordato tra Narratore e Giocatori, raggiungendo addirittura lo zero e facendo così "sparire" quella Relazione dalla vita del Personaggio.
Trattandosi di legami molto forti per il Personaggio, questi subirà delle conseguenze spiacevoli per aver abbandonato alcuni dei rapporti sociali che più lo definivano: per un periodo di tempo concordato assieme al Narratore, il Personaggio subirà un "malus" a tutte le sue azioni, lanciando 1 d6 in tutti i Lanci che effettuerà, non importa per quale situazione (questo non può comunque mai portare il Lancio a meno di 1 d6).
Durante questo periodo il Personaggio potrà, se lo vorrà, tentare di ripristinare il precedente valore della Relazione. Ai Giocatori ed al Narratore stabilire, di caso in caso, come e se questo sia possibile.

Al termine del periodo stabilito, il Personaggio non avrà più il malus, ma se la Relazione non viene recuperata il suo valore resterà abbassato al nuovo livello.
I cambiamenti sociali importanti nella vita del Personaggio non possono certamente passare inosservati...
È importante notare come questo possa avvenire anche con le Relazioni negative: un Personaggio potrebbe accorgersi che alcuni dei motivi che lo spingono ad odiare qualcuno sono sbagliati, frutto di suoi pregiudizi, e tale riflessione potrebbe portare a mettere seriamente in discussione se stessi ed il proprio punto di vista sul mondo.
Anche in questo caso si stabilisce un lasso di tempo entro il quale provare a ripristinare la Relazione, durante il quale si soffrirà il malus. Trascorso tale periodo, il malus svanirà e la Relazione rimarrà con il valore abbassato.

Può capitare, però, anche il contrario: una Relazione può anche vedere aumentato il suo valore quando sia il comportamento del Personaggio che le situazioni lo consentano.
In questo caso, adeguare il valore sulla Scheda del Personaggio, ricordando che in nessun caso una Relazione può superare il valore di 3.

Un Personaggio può anche acquisire nuove Relazioni, che trascriverà sulla sua Scheda.
La decisione dell'acquisizione di una nuova Relazione deve essere sempre concordata con il Narratore e deve affondare le proprie radici nella storia che i Giocatori stanno giocando.

Un Personaggio potrebbe cominciare a provare un odio improvviso nei confronti di qualcuno a causa di un evento inaspettato. Ad esempio: un caro amico che viene picchiato a sangue dai tifosi di una squadra avversaria, causando al Personaggio la nascita di una Relazione di Odio nei confronti di quel gruppo di persone.

Lo stesso può valere con Relazioni di Amore.
Il valore di questa Relazione appena nata può essere determinato liberamente accordandosi tra Narratore e Giocatori (ricordando che il limite massimo è 3), ma suggeriamo di partire sempre da un valore di 1.
Se questa Relazione è stabile e duratura, avrà tutte le opportunità di aumentare.

Nathan ha una Relazione positiva con Sam, il suo primo insegnante di batteria.
Visti i problemi con la sua figura paterna, si rivolge spesso a lui quando ha problemi che normalmente si confiderebbero ai genitori.
Sam è un uomo buono, che ha molto a cuore il futuro di Nathan e che proprio non riesce a digerire gli eccessi ai quali si lancia spesso andare.
Soprattutto il suo problema con il gioco d'azzardo lo fa imbestialire, visto che il suo stesso fratello ha rovinato la sua promettente carriera da chitarrista per lo stesso motivo (le Muse non sono esclusivo appannaggio dei Personaggi, possono anche essere presenti nelle storie di altre persone).
Un giorno Sam riceve una chiamata dal numero di Nathan. Risponde, felice che il suo ex allievo l'abbia chiamato, ma all'altro capo del telefono non c'è chi dovrebbe esserci.
Un tizio, apparentemente molto arrabbiato, comincia a bestiemmiare ed urlare. Tra una profanità e l'altra, Sam si sente gridare che Nathan non riuscirà a svingnarsela senza pagare il suo debito.
I debiti di gioco si pagano, oppure ci penserà Mr. Baseball Bat a fargliela pagare.

Appena la chiamata viene interrotta, Sam chiama preoccupato a casa di Nathan, ma nessuno risponde.
Ancora più in ansia, sale in macchina e corre a vedere di persona. Dopo diversi minuti al campanello, Nathan scende ad aprirgli, seminudo. Dietro di lui appare una ragazza col trucco completamente sfatto, che si copre con un lenzuolo.

"Ehi Sam", esclama Nathan, felice della sorpresa.
"C'è poco da essere allegri. Chi è il tipo che aveva il tuo telefono e che vuole i soldi che gli devi per il gioco?"
"Ah... niente, e come fai a saperlo?"
"Ha chiamato me, con il tuo telefono, e non provare a sviare il discorso dal problema principale: come mai gli devi dei soldi? Non avevi smesso di giocare?"
"Sam, è complicato... io ho smesso, ma ogni tanto capita, e poi lui..."
"Quante sono le volte che mi hai già detto di aver smesso? Credo siamo sopra la ventina."
"Ehi, Sam, non esagerare. Non è mica successo nulla, solo qualche partita andata storta, ma rimedierò. Domani sera ho un incontro, e di sicuro sbanco tutto. Tornerò con tanti soldi da poter pagare lui e portarti fuori a cena. Che ne dici, questo ti calmerebbe?"
Sam si volta, senza rispondere, e torna a casa sua.

Il Narratore e Jason, il Giocatore che interpreta Nathan, si rendono conto che è successo qualcosa di abbastanza grave.
Sam non lascerà correre tanto facilmente quanto successo, e questo potrebbe davvero peggiorare la Relazione tra i due.
Dopo una breve discussione, decidono che il tempo di "recupero" è di una settimana, durante la quale Nathan starà tanto male per l'incrinatura del suo rapporto con Sam da subire una penalità di -1 d6 ad ogni Lancio che dovrà effettuare (ma non potrà mai scendere sotto ad 1 d6 tirato per Lancio). Al termine della settimana la penalità non si applicherà più, e o Nathan avrà recuperato la Relazione, oppure il suo valore rimarrà sempre abbassato.

Pochi giorni più tardi, Nathan sta suonando sul palco di un piccolo locale. Non è granché, ma la paga gli fa comodo, dato che non è riuscito a recuperare i soldi che doveva dare al tizio.

La serata non sta andando poi molto bene, complice anche il fatto che lui si sente davvero giù per come stanno andando le cose con Sam. Arriva il brano più intenso che era stato messo in scaletta per quella serata, quello con il quale la Band spera di tirare un po' su le sorti del concerto.
Nathan, troppo scarico d'Ispirazione per dare il meglio, fa un po' troppi errori, ed il pubblico se ne accorge.
Appena il brano finisce, in mezzo ai pochi applausi, parte anche qualche fischio. Quando Nathan guarda tra il pubblico per cercarne la fonte, rimane sbalordito nel vedere suo padre.
L'uomo, che ha accanto una ragazza che ha più o meno la stessa età di Nathan, non applaude.
Anzi, guarda il figlio e rivolge il pollice in basso, a mostrare il suo disprezzo. Dal labiale Nathan riesce a leggere "Sei un fallito". Vorrebbe saltare giù dal palco e fargliela pagare, ma i suoi compagni se ne accorgono e lo trattengono. The show must go on, e loro devono ancora suonare due pezzi prima di concludere la serata.
Con un ghigno di derisione ed un urlo "Perdenti!" rivolto a suo figlio ed a tutta la Band, l'uomo se ne va.

I Giocatori ed il Narratore decidono che questo è sufficiente a far aumentare l'odio di Nathan per il padre. Un comportamento del genere non può certo essere tollerato.
D'ora in avanti, il valore della Relazione di Odio che ha Nathan con suo padre salirà a 2.

Passa qualche altro giorno. La serata è andata male e il rapporto con Sam non si è ricucito, anche se il legame ancora regge. Inoltre Nathan sta ancora facendo fatica a trovare i soldi, per cui si trova in un periodo piuttosto problematico.

Mentre sono fuori a bere dopo una prova, Nathan si sfoga con Jenny, la bassista del gruppo.
Jenny sa ascoltare (merito anche del suo Tratto Diplomatico), e si intende bene con Nathan, anche sul palco.
Quando gli altri tornano a casa, Nathan e Jenny rimangono a parlare per un po', dando così la possibilità al batterista di raccontare tutto.
Nei giorni successivi, tra prove, serate e problemi vari, i due continuano la loro conversazione.
Quando Nathan ha raccontato tutto è il turno di Jenny, che a sua volta ha un po' di problemi a causa della sua dipendenza da alcool. Inoltre, in città sono in molti ad avercela con lei, dato che ha apertamente sfidato la chiesa principale, della quale odia spasmodicamente i predicatori.

Trascorso un po' di tempo, il Narratore ed i Giocatori, in particolar modo quelli che interpretano Nathan e Jenny, decidono che tra i due si è creata una connessione abbastanza forte da meritare una Relazione positiva.
Entrambi aggiungono sulla scheda la Relazione, assegnandole il valore 1.

Nota bene: questo avrebbe potuto succedere comunque se Jenny avesse già avuto una Relazione positiva nei confronti di Nathan segnata sulla sua Scheda. Questo perché non c'è alcun obbligo che le Relazioni siano reciproche.
Inoltre, questo avrebbe potuto anche avvenire non con Jenny, ma con un soggetto esterno alla Band.

Capitolo 7

Le Muse

What is and what should never be

Le Muse sono ciò che guida il Personaggio quando ogni altra cosa perde importanza, quando ogni altro stimolo esterno smette di avere significato e viene coperto da un'oscura coltre.

Come le Muse della mitologia greca, anche le Muse di Rockopolis forniscono Ispirazione ai nostri Personaggi per creare la loro arte. Senza le sue Muse, un Personaggio non sarebbe che un banalissimo umano, incapace di elevarsi con il suo Rock sopra le teste delle persone comuni che lo circondano per volare dove solo le Rock Star osano fare.
Assieme alle sue Muse un Rocker può creare e disfare interi mondi, raggiungendo le vette artistiche più alte.
Le Muse sarebbero la cosa migliore che possa mai capitare ad un Personaggio, se dopo averlo caricato di Ispirazione non tentassero poi di trascinarlo con loro nel baratro dell'autodistruzione.

Già, perché ogni Musa ti dà molto, ma ti chiede in cambio tutto quello che possiedi. L'Ispirazione, una delle cose che i Personaggi di Rockopolis ambiscono di più, diviene la moneta di scambio con la quale esse piano piano acquisteranno l'intera anima del Personaggio.

Si può resistere loro una volta, forse anche di più, ma loro restano lì, in agguato, senza stancarsi mai.
Non si nascondono neppure, anzi: fanno sfoggio di sé, sicure del fatto che nessuno riuscirà mai a toglierle dalla loro posizione. Nessuno che non abbia intenzione di farsi lobotomizzare, almeno.

Le Muse vivono dentro il Personaggio, nel suo cervello, nel suo cuore e talvolta in altri organi.
Estirparle da lì è impossibile, non esistono strumenti abbastanza potenti né forze suf-

Paragrafo 5.

Non ti servono parole per rispondere, ti basta sorridere ed indicare un tavolo vuoto in un angolo appartato.
Ti sistemi a sedere mentre senti l'adrenalina che cresce, ed altri quattro si uniscono al tavolo.
Patrick ti si siede dietro. Normalmente ti darebbe fastidio, ma adesso sei troppo eccitato.

Decidete per un Texas Hold'em con pot limit e cominciate. Prendi le prime due carte e metti su la tua migliore poker face.
K e Q. Non sorridi, la poker face copre ogni emozione, ma dentro di te cominci a bruciare.

Flop, Turn e River; punti ed incassi.

Flop, Turn, River - Flop, Turn, River - Flop, Turn, River
Si ripetono come un riff velocissimo, incalzante, che ti prende e ti rende incosciente di tutto il resto.
L'adrenalina è al massimo quando senti un tocco sulla spalla.
È Patrick, agitatissimo dietro di te, che ti dice "Ehi, vacci piano. È l'ultima puntata, non hai più niente."
Guardi il tavolo come se lo vedessi realmente per la prima volta dall'inizio. È vero, sei praticamente a secco, e questa potrebbe essere l'ultima puntata. I 200$ che avevi in tasca se ne sono andati praticamente senza che tu te ne accorgessi, ed il gioco

sta per finire. Almeno per te.

È questo che ti brucia così tanto.
Non è il perdere soldi, quello è parte integrante del brivido che ti pervade quando sei al tavolo. È il fatto che se non vinci adesso non puoi più giocare.
Sei tu il dealer, adesso. Distribuisci le carte ed a te arrivano un 4 ed un 8.
Se molli non hai più soldi per il piatto successivo. Se giochi hai alte probabilità di perdere.
Se bari…

Già, puoi sempre barare. Sai farlo, ti ha già salvato da situazioni disastrose. E, più che aiutarti con i soldi, ti consentirà di continuare a giocare.

Maneggi le carte con abilità. Al River hai un Full. Vinci questa mano e cominci a rimpinguare le tue finanze.
Dentro stai bruciando come non mai.
Patrick è sempre più eccitato. Adesso è in piedi, e stringe i pugni in preda all'emozione.

Ormai sei presissimo e continui a incamerare soldi su soldi. Proponi di passare da pot limit a no limit, e due dei presenti al tavolo abbandonano. Altri due rimangono, con un brillio infuocato negli occhi.
SÌ!!! È questo che cercavi!

Patrick ormai salta, come impazzito. Sai che non è un giocatore incallito, ma gli occhi brillano anche a lui. Uno dei due rimasti abbandona dopo poco, completamente spennato, anche se rimane a gravitare accanto al tavolo, assorbito dalla sfida.
L'ultimo rimane ed andate avanti ancora un po', finché non hai la meglio. L'hai lasciato senza un soldo.

Ti alzi dal tavolo infilando i soldi in tasca, ma quello ti afferra per la manica della camicia.
"Ehi, amico. Credo che tu non ti sia comportato proprio bene. Non si fa così, tra gentiluomini.
Ti abbiamo visto."
Ed indica il giocatore che ha da poco abbandonato, che annuisce.

Ti hanno visto!
Quello al tavolo si alza. Non è proprio un ometto: ti supera in altezza di almeno quindici centimetri e pesa almeno venti chili più di te.
Non si mette bene: se doveste arrivare alle mani potrebbe aiutarti Patrick, che ha un passato da pugile, ma forse sarebbe meglio evitare di dare troppo nell'occhio, anche se la sala in questo momento si è svuotata quasi completamente.

"Direi che se ci rendi i soldi possiamo dimenticarci di tutto questo." dice l'uomo sbottonandosi i polsini della camicia.

Che farai?

Accetterai di restituirgli tutti i soldi?
Proverai a fuggire al piano di sopra, mescolandoti tra la folla?
Alzerai i pugni e gli piazzi un diretto in faccia?

Continua a pagina 74

ficientemente sconvolgenti da eliminarle. Ciascun Personaggio può solamente conviverci, cercando di dare loro il minimo nutrimento indispensabile e prendendone in cambio l'Ispirazione che tanto agogna.
Il vizio, la depravazione, la spinta autodistruttiva che brillano tanto da essere come luci per falene ignare della fiammata in cui si trasformeranno quando giungeranno troppo vicine alla fonte.
Le Muse sono tutto questo e molto di più.

You're my temptation

Come funzionano le Muse?
Le Muse si "attivano" ogni volta che il Personaggio si trova in una situazione che potrebbe costituire una tentazione relativa al vizio che esse incarnano.
Per chi si accompagni a Bacchus, Musa legata alla dipendenza da alcool, potrebbe essere un mobile bar incustodito, mentre per chi "ospita" Ifrit nel suo subconscio una tanica di benzina ed un accendino possono essere gli elementi scatenanti.

Attenzione: le Muse non si considerano mai attivate per cose banali, ma solo in casi in cui davvero comportino un atteggiamento che solitamente una persona non assumerebbe.
Un Personaggio con Jökulhlaup che spezzi una matita non è certo preda della sua Musa (anche se, probabilmente, nella sua vita spezzerà più matite di quante ne spezzino gli altri), così come chi ha Ifrit non potrà essere tentato da una sigaretta accesa.
Allo stesso modo, non si considerano atti sufficienti a soddisfare una Musa (sia che siano compiuti cedendole volontariamente che fallendo il tentativo di resisterle) atti che non siano una vera e propria espressione del vizio che ciascuna Musa incarna.
Se la mia Musa è Las Vegas, difficilmente potrò soddisfarla scommettendo 1$ a testa o croce con un amico.

Le Muse hanno un valore che va da 1 a 6. Tale valore indica la "forza" della Musa, ovvero quanto è difficile resisterle.
Un Personaggio con una Musa al valore 1 sarà in grado di superare abbastanza facilmente la prova, mentre uno con il valore a 5 avrà enormi difficoltà.

Quando un Personaggio si trova di fronte ad una situazione che potrebbe rappresentare una tentazione per la sua Musa, il Giocatore dovrà decidere se il Personaggio le cederà.

Il valore della Musa indica il numero di Successi nel Lancio necessario a resistere al loro fortissimo richiamo.
I Lanci sono descritti in dettaglio nel capitolo 10.

A seconda della scelta di resistere o meno e dell'esito dell'eventuale tentativo di resistenza, si hanno conseguenze differenti.

Decidere di cedere volontariamente alla Musa fa guadagnare 5 punti Ispirazione, ma fa aumentare di 1 il livello della Musa.

Tentare di resisterle e fallire comporta il guadagno di 2 punti Ispirazione, ma fa aumentare di 1 il livello della Musa.

Riuscire a resistere alla Musa non fornisce punti Ispirazione ma consente di diminuire di 1 il livello della Musa (che non può comunque scendere sotto 1).

Per tentare di resistere alla Musa si effettua un Lancio in base all'Anima più bassa del Personaggio: la tua Musa ti conosce, la tua Musa sa quando e dove colpire.
In questi Lanci non si possono usare i successi garantiti dall'Ispirazione per aiutarsi: purtroppo l'energia fornitaci dalla Musa non serve quando si cerca di opporsi alla sua forza.
Si possono però utilizzare dadi addizionali provenienti da Tratti e Relazioni, se questi sono applicabili al contesto.

Courtney è una Rocker alle prese con la sua Musa Bacchus.
Ha già passato un po' di guai grazie ad essa, ma le è anche sempre stata essenziale per trovare la forza di andare avanti, sia nella musica che nella vita privata.

Dopo un concerto in un locale andato piuttosto bene, alla Band viene chiesto di concedere un'intervista seduti ad uno dei tavoli vicini al palco. La Band accetta.
Purtroppo l'intervista vira presto verso un esito spiacevole: l'intervistatore è tutt'altro che amichevole e cerca di mettere in difficoltà la Band, che adesso è abbastanza spompata dopo l'esibizione. Alcune delle persone che assistono all'intervista, inoltre, sono fan di altre Band rivali e si mettono a fischiare.
Courtney comincia a non poterne più, specialmente perché anche il pubblico che prima li aveva applauditi adesso comincia ad unirsi ai fischi, forse per la pressione sociale o per semplice voglia di aggregarsi.

Il bar è alla sua portata, ed in situazioni di stress la sua risposta è sempre stata bere.
Vista la situazione, il Narratore ed i Giocatori decidono che la Musa di Courtney prova ad affacciarsi per ottenere soddisfazione. Il Giocatore che interpreta Courtney ci pensa per un attimo e decide che in questo caso non vuole neppure provare a resistere a Bacchus!
Con la giusta Ispirazione può sicuramente ribaltare la situazione, e male che vada avrà qualcos'altro a cui pensare.
La Musa Bacchus sale dal valore 1 al valore 2, e Courtney ottiene 5 punti Ispirazione.

Courtney ordina da bere. Approfittando del fatto che sono in cinque al tavolo, ordina cinque whiskey che una volta arrivati piazza di fronte a sé.

L'intervistatore rimane stupito mentre glieli vede svuotare uno dietro l'altro, e quando ricomincia l'intervista non manca di fare accenno ai problemi di alcool della musicista.
Lei, dopo poco, è talmente ubriaca da trasformarsi: non accetta più passivamente le domande, risponde con veemenza, urlando e sbracciandosi. Il pubblico nota questo cambio di atteggiamento e si appassiona alla discussione.
Adesso la musicista è in piedi, gesticolando furiosamente e rispondendo ad ogni domanda con altre domande che mettono in difficoltà l'intervistatore.
Quando questo abbandona il tavolo tutto il pubblico esplode in un applauso. Courtney, pur da ubriaca, li ha conquistati per la seconda volta nella stessa sera.
Courtney, purtroppo, non solo ha Bacchus come compagno di bevute, ma anche problemi a gestire la violenza di Berserk, attualmente al valore 2.
Alcune sere dopo l'intervista, incontra per strada alcuni dei tizi che l'avevano fischiata dopo il concerto.
Ne riconosce un paio, e loro riconoscono lei, cominciando ad insultarla, dandole dell'ubriacona e della fallita.
Per Courtney è tardi, dovrebbe correre per arrivare in tempo al locale in cui deve suonare, ma quei bastardi la stanno provocando troppo apertamente.
Narratore e Giocatori decidono che Berserk sta pestando i pugni per uscire allo scoperto.
Visto che Courtney non vorrebbe, il suo Giocatore decide di provare a resistere al richiamo della Musa.

Purtroppo la Musa è infida e sa dove colpire: Courtney è costretta ad effettuare il Lancio per provare a resistere utilizzando solamente la sua Anima Blues, ovvero la più bassa, a valore 1.
Può quindi lanciare un solo d6. Se facesse 6 potrebbe tirare un altro dado ed avere una possibilità di riuscire. Non

molto, ma meglio che niente.
Effettua il Lancio e... 4.
Un solo Successo non è sufficiente. Berserk balza fuori e Courtney alza i pugni, aumentando di 1 il valore della Musa (che passa a 3) e prendendo 2 punti Ispirazione.
I tizi di fronte a lei sorridono, all'inizio, ma presto si rendono conto di avere di fronte a loro una belva infuriata. Scoppia una rissa che terminerà solo più tardi, con svariate ferite sparse tra i contendenti.

Passa altro tempo, e Courtney sta nuovamente per salire sul palco.
La serata è impegnativa, in uno di quei locali che ti capitano forse solo una volta nella vita. Specialmente se fallisci alla prima occasione.
Courtney sa di essere "scarica", poco ispirata, ma sa anche che stasera verrà a sentirla sua madre, alla quale vuole molto bene e con la quale ha più volte avuto problemi a causa del suo comportamento.
Sa che suonerebbe decisamente meglio se si desse "la carica", ed il bar del locale a libera disposizione dei musicisti è una tentazione quasi irresistibile.
Stavolta, però, Courtney vuole provare a rimanere sobria, per sua madre.
Giocatori e Narratore concordano che Bacchus prova a tentare Courtney, ma lei cercherà di resistere.
Dato che c'è in ballo anche il rapporto con la madre, con la quale ha una Relazione positiva a valore 2, Courtney somma al d6 derivante dall'Anima Blues a valore 1, anche 2 d6 addizionali.
La Musa adesso ha valore 2, quindi può resisterle se ottiene due Successi.
Effettua il Lancio e... 2-4-5.
Due Successi!
Courtney è riuscita a resistere alla tentazione. Non guadagna alcun punto Ispirazione, che le avrebbe fatto comodo stasera, ma potrà suonare da sobria e può inoltre abbassare la sua Musa Bacchus nuovamente al valore 1.

Una volta che la Musa raggiunge il valore di 6 il Personaggio diviene per un po' completamente preda della tentazione.
Il modo in cui la Musa darà sfogo ai suoi perversi desideri sarà deciso in accordo tra Narratore e Giocatori, ed il Personaggio dovrà comportarsi di conseguenza.
Al termine di questo periodo, il Personaggio tornerà di nuovo pienamente gestibile dal suo Giocatore, con il valore della Musa abbassato a 4.

Il valore della Musa potrà quindi cambiare più volte durante il gioco, ma non potrà mai scendere sotto 1.
Per quanto un Personaggio decida di provarci, non potrà mai del tutto liberarsi della tentazione.
Potrà rendere più facile il resisterle, ma la Musa sa pazientare. Ha tutta una vita, la tua vita, per attendere.

"Posso smettere quando voglio", è la frase che molti Personaggi ripetono in continuazione.

Under the bridge

Esistono anche due altri sistemi per diminuire il valore di una Musa senza bisogno di riuscire a resisterle una volta che sta tentando il Personaggio.

Se la storia lo consente, quindi se gli eventi che stanno avvenendo in gioco possono realisticamente condurre ad un esito del genere, e se Narratore e Giocatori sono d'accordo, **un Personaggio può diminuire di 2 il valore di una Musa ma acquisire un'altra Musa a valore 1**.
Chiodo scaccia chiodo, come si suol dire. Bella roba la cosiddetta "saggezza popolare"...

In alternativa, il Personaggio può imbarcarsi in un "viaggio" metaforico, un percorso di recupero che richiederà tempo ed impegno. Potrebbe trattarsi di un banale centro di recupero, ma se Narratore e Giocatori sono d'accordo può trattarsi anche

di cose un po' più movimentate ed interessanti.
Cose come cercare e scovare un antico tempio buddhista in cima ad una montagna per meditare con i monaci, oppure cercare tutti coloro che abbiamo fatto soffrire con i nostri atti scellerati dettati dal nostro demone personale e chiedere loro scusa.
Questo sistema può essere utilizzato come interessante stimolo per avventure, visto che la storia deve poter incorporare questi eventi. Se la Band, con il suo bagaglio di Muse, si muove insieme al Personaggio in cerca di "espiazione", chissà quante cose assurde potrebbero succedere.
Tale procedimento, però, non può mai essere immediato o improvvisato.
Non si può "resettare" il proprio vizio con tanta facilità.
Se si decide per questa opzione, Narratore e Giocatori si accordano per un ammontare del quale ridurre il valore della Musa.
Si può anche portare la Musa nuovamente a 1 (mai al di sotto), se si ritiene che il percorso abbia sufficientemente "redento" il Personaggio.

Down with the sickness

Di seguito la lista delle 12 Muse di Rockopolis ed una loro breve descrizione. Per dei consigli più dettagliati in merito all'interpretazione delle Muse, fare riferimento al capitolo 16.

BACCHUS – *Six pack*

L'Ispirazione la trovi in fondo al bicchiere, o alla bottiglia, dipende tutto da quello su cui riesci a mettere le mani.
Quelle magiche pozioni chiamate alcolici e superalcolici ti suggeriscono la via, ti danno la forza. La forza di arrivare più in alto, di salire su un palco e mostrarti a tutto il mondo, di creare musiche che nessun altro ha mai pensato di creare prima d'ora.

Il Personaggio nella cui testa, e nel cui fegato, vive Bacchus cercherà di farsi un cicchetto ogni volta che ci potrà esserne l'occasione.
Se l'occasione non si presenta, il Personaggio sa certamente come trovarne una. Non ci vuole molto per trovare una scusa per offrire, o farsi offrire, un biccherino.

Quando Bacchus raggiunge il valore di 6, le conseguenze possono essere molteplici. Il Personaggio può perdere il controllo e comportarsi in modo assurdo finché non riprende in mano le proprie briglie, oppure subire danni fisici più o meno gravi.
Il coma etilico attende chi si lascia andare troppo a lungo, e per quanto il fegato sia un organo resistente, non lo sarà mai a sufficienza da resistere a lungo ad un Bacchus scatenato.

BERSERK – *Fuckin' hostile*

Le parole stanno a zero!
Quelli ai quali non stai a genio possono discutere con i tuoi pugni e i tuoi calci. Che si fottano, loro e le loro rimostranze: la prossima cosa che sentiranno da te sarà solo il tuo pugno sul loro muso.

Il Personaggio che si "accompagni" a Berserk ritiene che siano in molti quelli che hanno bisogno di una lezione, e saprebbe benissimo come somministrargliela. Le maniere forti sono la strada migliore, la più veloce, la più facile da capire per tutti quei bastardi là fuori.

Le occasioni si manifestano in continuazione, senza nemmeno il bisogno di cercarle. Sono loro a cercare il Personaggio, sotto forma di sguardi obliqui, sgarbi fatti per strada o nei locali, parole di troppo ed atteggiamenti provocatori.

Quando Berserk raggiunge il valore di 6, le conseguenze possono essere terribili: se il Personaggio ha sotto mano qualcuno che non è capace di difendersi adeguatamente dalla sua violenza, chi sarà in grado di fermarlo una volta che avrà perso il controllo?

Le forze dell'ordine probabilmente verranno presto a conoscenza di un individuo così pericoloso, e come reagiranno le persone intorno?

IFRIT – *House of fire*

La poesia si nutre di fuoco interiore. Il fuoco brucia l'apatia e innalza lo spirito in volute rosse, gialle, arancio, per elevare l'animo. Nel fuoco, ipnotico, si trovano le parole, le note. Dai baby, accendi il mio fuoco e lascia che io possa scaldare questo mondo.

Cosa c'è di più esaltante, bello, attraente di una fiamma che danza? Solo una fiamma che danza seguendo la tua volontà, come una musica d'orchestra che segue il suo direttore.
E quando canta, il fuoco, lo fa con crepitii e scoppiettii che ti colpiscono nell'animo.
Una voce che è al tempo stesso musica, luce ed energia: quale essere umano potrà mai essere in grado di uguagliare un'esibizione di tale grandiosità?
Ifrit è la forma d'arte più alta.

Il Personaggio che si infiamma con Ifrit vuole quello spettacolo di luce, calore ed energia pura che è il fuoco. Quello stesso fuoco che consuma e riporta tutto alla condizione primordiale, alla base fumante dalla quale ogni cosa può essere ricostruita.
E è l'anima del fuoco a dar vita a spettacoli emozionanti come quelli pirotecnici: basta una piccola scintilla, la più infinitesimale frazione di quella creatura favolosamente fiammeggiante, perché si crei un caleidoscopio di inebrianti esplosioni.

Quando Ifrit raggiunge il valore di 6, il Personaggio vuole vedere solo fiamme, ovunque! Calore e luce, come se un piccolo sole fosse sceso sulla terra a fornirci tutto ciò che è fonte di vita. E, naturalmente, di distruzione.
Non importa cosa ci sia davanti, se oggetti, animali o persone; quel che conta è solo il fuoco.

ILÙVATAR – *The god that failed*

L'Ispirazione non è di questo mondo: essa giunge all'artista solo per intercessione di entità superiori che forniscono al credente le parole, i suoni, la forza per celebrare la loro perfezione.
Uniamoci in preghiera per innalzare glorie alla più alta essenza!

Il Personaggio che crede in Ilùvatar venera una entità superiore, sia essa Dio, Thor, Satana, Allah, Eru, Melkor, Odino, Buddha o una qualsiasi altra. Non c'è azione che venga risparmiata nella sua glorificazione, niente che sia troppo faticoso.
L'esaltazione è il modo in cui si viene ripagati delle proprie preghiere e delle proprie azioni, uno scambio del quale essere immensamente grati. E, quando si è tanto fortunati, perché non diffondere la voce, il verbo di chi ci dona così generosamente ciò che più di ogni altra cosa sulla terra noi desideriamo?

Attenzione, però, che i precetti da seguire sono rigidi, ed in molti saranno gli infedeli che si metteranno sulla strada verso la beata esaltazione.

Quando Ilùvatar raggiunge il valore di 6, non c'è più niente che il Personaggio non sia disposto a fare per glorificare la propria divinità, né avversario che non voglia stanare e combattere per impedirgli di infangarne il nome.
Chi è cieco non vedrà mai la verità, ma il Personaggio la guarda ogni giorno e sarà la peggiore condanna per chiunque provi ad oscurarne la luce.
Nessun atto è esagerato. Nessuno.

JÖKULHLAUP – *Symphony of destruction*

Non si può creare senza prima distruggere. La vita non si vive semplicemente, la vita si affronta e si demolisce. Non è un caso che l'Universo sia nato da una gigantesca esplosione.
La distruzione, inoltre, è catarsi. L'energia

fluisce da dentro di noi agli oggetti, che ne accolgono la potenza come possono. Spesso frantumandosi.
Non neghiamolo, dà un'immensa soddisfazione.

Il Personaggio che cammina a fianco di Jökulhlaup cova una rabbia costante che non vuole, solitamente, sfogare contro altre persone, ma contro le cose.
Distruggere è ciò che conta, sforzarsi al massimo per produrre il danno maggiore possibile. Non conta il mezzo che si usa, possono essere i propri calci come uno schiacciasassi; quel che conta è lo sforzo che si mette nella distruzione.
Talvolta anche ciò su cui sfoghiamo la nostra violenza può dare una soddisfazione particolare, se è qualcosa di importante o insolito.

Quando Jökulhlaup raggiunge il valore di 6, il Personaggio non riuscirà più a trattenere la sua frenesia distruttiva. Non ci saranno più freni, vincoli o limiti: distruggere solo al fine di causare distruzione sarà l'unico imperativo.
E non importa se ci sarà qualcuno che proverà a fermarlo: l'importante è continuare la devastazione.

KAMA SUTRA – *Whole lotta love*

Amare ed essere amati, cos'altro conta?
Abbiamo il Rock 'n' Roll, se abbiamo anche il sesso possiamo tranquillamente fare a meno della droga. La lussuria può portare altrettanto sballo, e si può pagarla decisamente meno.

Chi vive secondo quanto dettatogli da Kama Sutra farà del sesso il suo pallino, il suo scopo principale di vita. Quale godimento può esser maggiore, dopotutto?
Che gli altri lo considerino pure una cosa becera, sporca, da ridicolizzare: non sapranno mai cosa si perdono. Oppure lo sanno, e lo deridono perché non possono

Paragrafo 6.

"Rendici i soldi." insiste lui.
"COL CAZZO!" urli tu in risposta.

Sollevi i pugni pronto a farti avanti, ma prima ancora che tu possa sferrare un pugno vedi un'ombra passarti di fianco e colpire.
Patrick, esaltato come non mai, si è mosso ed ha steso l'uomo di fronte a te. L'altro tizio vicino a voi non ha neppure il tempo di reagire che si trova colpito a sua volta.

Due pugni, due KO. Patrick, eccitatissimo, si volta verso di te...
E TI SFERRA UN PUGNO IN FACCIA!
Cadi indietro rovinando sopra un tavolo, per fortuna senza persone. Non hai neppure il tempo di riprenderti che senti due mani che ti tirano su e ti trascinano con forza. Passi in mezzo alla stanza mentre le poche persone rimaste ti guardano sgranando gli occhi. I due tizi stesi da Patrick non si sono ancora rialzati.
Mentre vieni trascinato su per le scale ti accorgi che è proprio Patrick a tirarti. Tastandoti il volto in cerca di sangue, lo guardi in faccia con sguardo interrogativo e stupito.
"Per la testata di ieri", ti risponde sorridendo. Ha la faccia del bambino felice che ha appena mangiato un dolce buonissimo.
Fa sempre così, non lo sopporti.

Forse, però, il suo modo di fare ha creato sufficiente confusione, mettendoti dalla parte degli aggrediti agli occhi delle altre persone. Ora che ti ha condotto al piano di sopra, dove la gente si sta assiepando per l'arrivo degli sposi, ti trovi di fronte Rebecca ed Adele.
Adele ha già cominciato a bere, ed è in una delle sue fasi di rabbia pre-sbronza.
"Dove cazzo eravate? Tra poco dobbiamo cominciare a suonare. Volete far fare tutto a noi donne?"
Mentre vi urla contro vi spinge verso il piccolo palco dove la strumentazione è pronta.
"Non abbiamo ancora neppure deciso la scaletta, stronzi!"
Mentre ti infili la chitarra e ti piazzi davanti al microfono, devi decidere con che pezzo iniziare la scaletta.
Cosa sceglierai per cominciare? Cercherete di accontentare un pubblico che sembra tutt'altro che incline al Rock o vi atterrete al vostro repertorio?

Master of Puppets - Metallica
Smell like teen spirit - Nirvana
Sweet child of mine - Guns'n Roses
The Number of the beast - Iron Maiden
Careless whisper - George Michael
My way - Frank Sinatra

Continua a pagina 82

averne abbastanza.

Ma quant'è abbastanza, quando si parla del godimento più puro, più elementare?
Non esiste un "abbastanza", non esiste un "troppo": la soddisfazione è provvisoria, e necessita di un continuo rinnovo. Non è difficile, d'altronde: il mondo è pieno di persone, e a tutte loro c'è qualcosa che piace.

Quando Kama Sutra raggiunge il valore di 6, il Personaggio non riuscirà più a pensare ad altro che al sesso. Potrebbe cercarlo a costo di usare la forza, ignorare volutamente le conseguenze delle sue "conquiste" o mettersi in guai seri con una società che non tollera eccessi in tal senso.
Quante persone sono cadute vittime di un sopravvalutato "sentimento" quando tutto ciò che cercavano era del semplice piacere della carne?

LAS VEGAS – *Ace of spades*

Prima o poi vincerai, non importa se adesso stai perdendo. È semplice statistica, tutto quello che devi fare è continuare a giocare.
Dite che non si può vincere? Scommettiamo che vi sbagliate?

Chi si siede al tavolo da gioco in compagnia di Las Vegas cercherà in tutti i modi di sfidare la sorte. Non c'è azzardo, non c'è scommessa che rifiuti.
Il brivido da dove viene, se non dall'incertezza, da quella paura mista a desiderio che si prova un attimo prima di rivelare la carta finale?
Non importa quale sia la posta, quella serve solo a convincere gli altri ad impegnarsi, a dare tutti se stessi. Importa solo giocare.

Quando Las Vegas raggiunge il valore di 6, il Personaggio sarà completamente preda della febbre del gioco. Potrebbe rubare soldi ed attrezzature alla Band per giocarli, oppure fare scommesse sempre più azzardate dagli esiti sempre più pericolosi.

Chi ha detto che solo i soldi ed i beni materiali possono essere puntati? Il bene più prezioso di una persona è la sua vita. Chissà se qualcuno dirà "vedo" quando il Personaggio la punterà.

MACH – *Highway star*

C'è chi dice che la vita è un viaggio. C'è anche chi dice che non contano le destinazioni, ma il tragitto che si fa per raggiungerle. Non esiste viaggio o tragitto, però, che valga la pena di essere percorso a meno di 200 km/h.
L'acceleratore è la metafora dell'esistenza: se vuoi andare avanti, progredire, devi spingere. Qualsiasi altro pedale, qualsiasi altro pensiero serve a distrarci o, peggio, a fermarci.
Quando la velocità diventa elevata persino ciò che vediamo si concentra, restringendosi su ciò che è esattamente davanti a noi. E cos'altro dovrebbe interessarci, se non quello che abbiamo davanti?

Il Personaggio che vive inseguendo Mach corre in ogni situazione in cui può. Se non può, trova il modo di poterlo.
Non ci sono limiti, non ci sono regole, non c'è rischio per la sicurezza; ci sono solo velocità ed ebbrezza. Il fischiare dell'aria sono gli unici suoni che contano quando si corre, a meno che non amiamo anche il rombare dei motori.
Non conta il mezzo: che siano i propri piedi, un'auto, un autobus o un treno, l'importante è condursi dal punto A al punto B il più velocemente possibile. Presto, che poi si va al punto C.

Quando Mach raggiunge il valore di 6, il Personaggio decolla, quasi letteralmente. Non si farà fermare da niente, frantumerà ogni record, infrangerà il muro del suono e lascerà chiunque altro dietro a domandarsi chi sia quella cometa che è passata di qui solo un attimo fa.

Sarà in grado di controllare tale velocità o i rischi, alla fine, si concretizzeranno?

MALAPHAR – *Breaking the law*

Le cose. Le cose che sono tue, le cose che sono mie. Le cose che erano tue ed ora sono mie.
Non sono tanto le cose, ad essere importanti, né la proprietà in sé. Mica mi serve, tutto questo.
Ma il prenderle, il momento in cui questa incomprensibile idea che è la "proprietà" cambia indirizzo all'oscuro di chi la "deteneva", è lì che sta la magia.

"Detenere", che parola orribile. Ricorda prigioni, costrizioni, privazioni della libertà.
Se possiamo dare libertà alle cose, diamogliela. Un furto non infrange alcuna regola realmente importante, anzi, serve a ridisegnare il mondo, o almeno la disposizione degli elementi al suo interno.
La staticità è tipica solo della morte, noi creiamo movimento.

Chi ha Malaphar come compagno di scorribande creerà un bel po' di movimento, almeno nelle cose che avrà modo di avere attorno a sé.
Poco importa da chi provengano, ciò che conta è che finiscano vicino al Personaggio.

Quando Malaphar raggiunge il valore di 6, il Personaggio non si accontenterà più di "spostare" solo ciò che ha intorno o che potrebbe essere spostato senza destare troppa attenzione.
Maggiore l'audacia, maggiore l'adrenalina. Cos'è il rischio se non il motivo stesso per il quale si compie un'azione?
Le conseguenze arriveranno dopo, adesso dedichiamoci al piacere.

MASOCH – *Pain is so close to pleasure*

Dolente al punto giusto!
Il dolore è la chiave per il piacere, il dolore è ciò che ci conduce a scoprire noi stessi ed i nostri sensi. Il dolore ci definisce.
Il dolore è catarsi e fonte d'Ispirazione.

Il Personaggio che vive assieme a Masoch cercherà tutte le fonti di dolore come chiunque altro cercherebbe le fonti di piacere.
Nella propria privacy, prevalentemente, ma quando il desiderio si fa urgente anche in pubblico. D'altronde, tutti soffrono e non c'è vergogna nel far vedere il proprio dolore.

Quando Masoch raggiunge il valore di 6, il Personaggio inizia letteralmente ad abusare di se stesso, ignorando persino le conseguenze che questo potrebbe avere sulla sua salute.
Tutto quanto passa in secondo piano, cancellato da un dolore penetrante e prolungato che, alla fine, lascerà posto al solo, puro, distillato piacere. Fosse anche l'ultimo.

SPARTACUS – *I fought the law*

Non c'è divisa che meriti rispetto, non c'è uniforme che non nasconda del marcio. Coloro che le indossano fingono di preoccuparsi, di impegnarsi per i cittadini, creando invece obblighi, restrizioni, abusi di potere.
Nessuna autorità è legittimata, nessun obbligo sarà rispettato!

Il Personaggio istigato da Spartacus cerca il confronto, la lotta contro qualsiasi forma di autorità riconoscibile. Non c'è agente con il quale non litigherebbe, non c'è funzionario il cui compito non cercherebbe di ostacolare, sia da solo che in gruppi più o meno organizzati.
La protesta è tutto ciò che conta, talvolta anche quando fine a se stessa.

Quando Spartacus raggiunge il valore di 6, il Personaggio non troverà più alcun motivo per trattenersi, nessun freno ad ostacolare le sue proteste.
Queste saranno sempre più impulsive, sempre più devastanti, sempre più violente. Qualsiasi restrizione imposta, benché minima, si vedrà fronteggiata dalla più

aperta ribellione.
Le conseguenze sono cose a cui penseranno gli altri.

STORMBRINGER – *Brown sugar*

La realtà è paurosa, la realtà è triste; l'Ispirazione è da ricercare in altri mondi, con altre forme, altri colori, altri sapori. Abbattere le mura che ci separano da questi mondi è possibile solo con lo sballo.
"Abbattere le pareti della percezione", direbbe qualcuno. È al di là di esse che si trovano tutte quelle realtà che vorresti e che la vita non riesce a fornirti.

Il Personaggio "vittima" di Stormbringer troverà più facile cercare la soluzione ai suoi problemi, o anche solo la forza per tirare avanti, dentro alle sostanze chimiche dalle quali dipende.
Stormbringer passa dalle vene, dai polmoni e da qualsiasi altro organo per prendere il controllo graduale di tutto. E lo farà in modo subdolo, facendo in modo che tu non ti accorga subito di quella che è, a tutti gli effetti, una schiavitù.

Quando Stormbringer raggiunge il valore di 6, gli effetti sono simili a quelli di Bacchus. La perdita totale del controllo, i danni fisici più o meno diffusi e la rovina dei legami sociali che vengono coinvolti nel momento del crollo.

L'overdose è quell'ultimo scalino che sembra sempre troppo lontano, quello dopo il quale sei convinto di poter salire ancora ma il piede incespica nel vuoto alla ricerca di un appoggio che non può trovare.

ROCK
LIVES

Capitolo 8

Le Abilità

I want it all

Le Abilità di un Personaggio sono capacità particolari che possono essere acquisite man mano che questi ottiene Esperienza.
Ogni Abilità ha una profonda ed intima affinità con una delle Anime di Rockopolis, e sia il loro apprendimento che il loro uso sono limitati dal valore attuale della specifica Anima.

Acquisire Abilità ha un costo in termini di Esperienza sempre maggiore: 5 punti Esperienza per la prima Abilità che si sceglie di acquisire, 10 punti Esperienza per la seconda, 15 per la terza, e così via aumentando di 5 punti Esperienza per ogni ulteriore Abilità che il Personaggio voglia possedere.
Per acquistare un'Abilità, oltre a spendere il corretto numero di punti Esperienza, il Personaggio deve anche rispettare il requisito minimo di Anima corrispondente: si possono acquistare solo le Abilità nella cui Anima relativa si abbia un valore di almeno 2.
Ulteriori informazioni sull'acquisizione delle Abilità si trovano nel capitolo 12.

Lo stesso limite vale per l'utilizzo delle Abilità: se un Personaggio vede calare il valore di quell'Anima sotto il 2 non potrà utilizzare alcuna Abilità di quel gruppo finché non avrà riportato l'Anima almeno a 2.

Le Abilità possono essere utilizzate sia On Stage che Off Stage, purché il loro utilizzo sia sensato e coerente dal punto di vista narrativo: l'Abilità Poeta (Blues) è forse di scarso aiuto durante uno scontro fisico contro una Band rivale, e Giocatori e Narratore dovrebbero concordare di non utilizzarla a meno che non si crei una specifica situazione in cui farlo acquisisca un senso.

Per utilizzare un'Abilità, il Personaggio deve inoltre spendere 2 punti Ispirazione dalla sua riserva e dichiarare come utilizzerà questa sua speciale capacità, inserendola nella narrazione della storia.
Giocatori e Narratore concorderanno l'esito dell'azione derivante da questo utilizzo, eventualmente integrando l'uso dell'Abilità con degli opportuni Lanci per risolvere eventuali problematiche che sorgano.

Una volta che un'Abilità viene utilizzata, non è possibile farlo di nuovo finché il Personaggio non si riposa completamente. Il riposo parziale non influisce sul recupero delle Abilità.
Suggeriamo di apporre un asterisco o un altro segno di riconoscimento accanto alle Abilità utilizzate sulla Scheda, in modo da ricordare quali si sono già usate, e toglierlo dopo il riposo completo del Personaggio.

Sovrapposizione tra Abilità e Tratti:
ci sono casi in cui gli effetti delle Abilità e dei Tratti possono avere alcuni aspetti che collimano. Ad esempio, l'Abilità Poeta ed il Tratto Compositore provetto possono entrambi influenzare la creazione di nuove canzoni per la Band.
Le modalità di utilizzo di Tratti ed Abilità sono, come avete avuto modo di leggere, differenti, ed il funzionamento di eventuali punti di contatto è lasciato alla fantasia di Giocatori e Narratore.

Skills to pay the bills

Di seguito trovate una lista delle Abilità disponibili per i vostri Personaggi.

Le descrizioni di alcune Abilità sono divise in *Off Stage* ed *On Stage*. La prima descrizione indica quali possono essere gli effetti dell'Abilità se applicata in qualsiasi contesto in cui il Personaggio e la Band non si esibiscano.
La seconda indica gli effetti nel caso in cui l'Abilità sia usata durante un concerto.
Una descrizione più approfondita delle dinamiche *Off Stage* ed *On Stage* è fornita rispettivamente nei capitoli 10 ed 11.
Queste descrizioni sono indicative: se il

Narratore ed i Giocatori lo decidono possono, in base alla storia, modificarne leggermente l'effetto.

La lista che segue non è assolutamente da considerarsi chiusa: potete decidere di ampliarla con qualsiasi altra Abilità vogliate creare.
Prima di inserire nuove Abilità vi consigliamo solamente di giocare alcune di quelle già elencate, così da avere un'idea migliore del loro funzionamento e poter quindi creare Abilità bilanciate con le altre.
L'ultima parola, come sempre, spetta a Giocatori e Narratore.

ABILITÁ BLUES (requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Blues 2)

Blues energy
Il Personaggio può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Blues.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Blues come base.
Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Intuito
Di fronte ad una situazione della quale il Personaggio non sappia molto, grazie a questa Abilità è in grado di intuire, dedurre o comunque ricavare incrociando le informazioni in suo possesso, molto più di quanto un'altra persona saprebbe fare.
Off Stage: il Personaggio può avere un'intuizione che lo aiuti a comprendere o a "immaginare" (assumendo per buone le conseguenze più probabili di ciò che già conosce) alcune informazioni che al momento non siano in suo possesso. Il Giocatore che interpreta il Personaggio può chiedere al Narratore un suggerimento che lo avvicini alla comprensione. Tale suggerimento non deve necessariamente fornire l'informazione mancante nella sua integrità, ma comunque consentire al Giocatore di cominciare un ragionamento sensato in tal proposito. Narratore e Giocatori dovranno concordare se il suggerimento è sufficiente e se ci sono situazioni nelle quali il Personaggio non ha abbastanza elementi di base e non può quindi utilizzare questa Abilità.
On Stage: se la Band si presenta sul palco con una scaletta non provata, oppure cambia uno o più brani di questa, grazie a questa Abilità la Band non soffrirà di alcun modificatore negativo dato dai problemi della scaletta. Al Narratore ed ai Giocatori stabilire se questo può funzionare per tutti i brani non provati, oppure se su alcuni di questi l'intuito del Personaggio non riesce a funzionare.

Poeta
Il personaggio è estremamente abile nell'usare le parole per comporre liriche, da usare sia in fase di creazione di brani, che per improvvisazioni sul palco. Utile anche in contesti in cui una buona capacità di scrittura possa risultare vantaggiosa, come per la scrittura di libri.
Off Stage: il Personaggio sa utilizzare le parole, piegando l'uso della lingua alla sua necessità. Comporre liriche diventa facile e, impegnandosi, il Personaggio può ottenere risultati molto interessanti. Può utilizzare questa Abilità per scrivere canzoni di forte impatto (anche per la parte strumentale), oppure altri testi che siano capaci di elevarsi dal mucchio di letteratura mediocre che infesta il mercato. Potrebbe non bastare un solo utilizzo dell'Abilità, comunque, se si volesse scrivere qualcosa di lungo ed elaborato, come un libro. Infine, può sempre esser usata per far colpo su altre persone.
On Stage: l'abilità di improvvisazione può essere utilizzata dal Personaggio per creare brevi frammenti di testo estemporanei, così da stupire il pubblico che si aspetta il testo che già conosce. Applicato agli strumenti, consente di creare improvvisazioni e variazioni interessanti, così da rendere unica quell'esecuzione. Può essere utilizzata per ottenere Applausi addizionali, allungare un'esecuzione troppo breve o tenere concentrato il pubblico mentre il

resto della Band fa altro. Se applicata agli strumenti, la durata dell'Abilità può generalmente considerarsi maggiore di quella applicata alla voce o alla scrittura.

Preciso
La precisione del Personaggio è tanta che qualcuno potrebbe definirla pignoleria. In effetti, però, se cercate una persona in grado di eseguire un lavoro in modo certosino, il Personaggio è quel che fa al caso vostro.
Off Stage: in qualsiasi occasione in cui si necessiti di eseguire un compito con assoluta precisione, il Personaggio è in grado di farlo meglio di chiunque altro, posto che abbia tempo a sufficienza. Unendo quest'Abilità con qualsiasi altra capacità del Personaggio (anche proveniente dai Tratti), porta qualsiasi azione alla sua portata agli estremi della perfezione. In Sala Prove, la sua precisione nella messa a punto dei brani e dei suoni che la Band beneficia di 2 punti Affiatamento addizionali al termine della prova, se al Personaggio viene dato tempo a sufficienza per effettuare tutti i suoi aggiustamenti.
On Stage: una volta sul palco, il Personaggio può utilizzare questa abilità per sistemare al meglio il sound della Band ed i suoi sul palco, specialmente se c'è un tecnico del suono (o fonico) ad affiancarlo. La Band può dunque usufruire di 3 punti Affiatamento addizionali ed impressionare favorevolmente la parte del pubblico più attenta ai dettagli. Questi punti addizionali non possono essere però utilizzati per sopperire all'Affiatamento necessario a salire sul palco (vedi capitolo 11 per ulteriore approfondimento).

ABILITÁ GLAM (requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Glam 2)

Acrobata
Le doti acrobatiche del Personaggio sono fuori dalla norma, abilità utile off stage, ma anche on stage per intrattenere il pubblico

Paragrafo 7.

Ti guardi intorno, notando tutti i fighetti presenti alla festa (e volutamente ignorando di essere vestito come uno di loro).
Un cellulare squilla, la suoneria è uno di quei brani odiosi di quel tale Justin qualcosa.

Hai deciso.
"Fanculo, facciamogli sentire un po' di musica vera."

Guardi Adele, che è passata dalla rabbia insensata di poco fa ad una calma glaciale. Lei batte quattro volte sulle bacchette e cominciate.

La partenza è violenta, incisiva, cattiva come piace a te. Un sacco di occhi si voltano a guardarvi, chi stava chiacchierando amabilmente adesso tace. Tu scuoti la testa mentre gratti le corde della chitarra, seguito a ruota dagli altri. Adele sembra impazzita, sta prendendo addirittura troppa velocità, ma non ti sembra un problema. Arrivi al microfono ed urli con tutta la voce che hai:
"END OF PASSION PLAY, CRUMBLING AWAY"

Adesso la gente sta parlando animatamente. Non puoi ovviamente capire cosa dicono, ma è chiaro che si riferiscono a voi. A parte un paio che

hanno già cominciato a dimenare le teste, sono evidentemente tutti contrariati dalla vostra musica.

"OBEY YOUR MASTER!"

Si sono affacciati anche i membri dello staff della villa. Alcuni di loro sorridono, ma la maggior parte è imbronciata. Per quei pochi felici, dai tutto te stesso, e così fanno anche gli altri.
Arrivi all'ultimo urlo con tutta la platea che vi osserva. Qualcuno è probabilmente rimasto colpito dalla vostra esibizione, ma molti di più vorrebbero evidentemente che smetteste con questo "rumore".
Prima che possano anche solo farsi sentire sopra l'ultimo eco del vostro suono decidi di andare avanti. Attacchi "Sweet child of mine", e gli altri sanno come venirti dietro.
Mentre suoni, intravedi gli sposi, in un angolo, che guardano inorriditi verso di voi. La sposa si tappa gli orecchi ed accanto a lei un uomo più anziano è completamente paonazzo in volto.
Mayer.

Siete nei guai.

Sarà la preoccupazione per Mayer, ma non stai dando il massimo. La voce non va, ed anche se alla chitarra sei grandioso come sempre i tuoi compagni non fanno faville.
Giunge la fine del brano e sai di non aver fatto una grande figura. Non che la cosa cambi molto con questo pubblico, ma avresti almeno voluto cercare di far esaltare i pochi che sembrano reagire positivamente alla vostra musica.

Alla fine del pezzo Rebecca ti indica un tizio in completo nero, occhiali da sole inclusi, che vi scruta appoggiato ad una colonna poco distante. Hai la sensazione di averlo già visto, ma non ricordi in quale occasione.
Lui ti guarda un'ultima volta, come ad invitarti a seguirlo, poi entra dentro la villa, ma non è il momento di fermarsi.

Attacchi "Breaking the law" senza nemmeno attendere che Adele dia il colpo d'inizio e decidi di andare avanti, costi quel che costi. Ormai siete sul palco, non potete far altro che spaccare!
Qui andate alla grande, arrivando in fondo col fiato corto, esaltatissimi. Sotto al palco adesso ci sono anche i due che Patrick ha picchiato; uno di loro sembra esaltato dalla musica, ma l'altro ha uno sguardo davvero minaccioso.

Adesso che avete finito questo brano dovreste andarvene, per vostra sicurezza, ma l'adrenalina è ancora troppa. Mancherebbe solo un altro pezzo per chiudere degnamente. Un altro pezzo per andarvene da qui alla grande.

Cosa fate?

Suonate The Trooper – Iron Maiden?
Raccogliete le vostre cose e fuggite in fretta e furia?
Scendi dal palco e vai a cercare l'uomo in nero?

Continua a pagina 90

e guadagnare un po' di notorietà (fama o applausi)
Off Stage: per il Personaggio non c'è ostacolo, tetto o balcone che sia impossibile da saltare. A metà tra il traceur (colui che fa parkour) e l'acrobata da circo, il Personaggio può esibirsi in evoluzioni tali da lasciare di stucco gli astanti. Perfetto per attirare l'attenzione, o per avere vantaggi in situazioni concitate come fughe, scontri, ecc... Trattandosi di un'Abilità molto legata al contesto dell'azione, saranno i Giocatori ed il Narratore a concordare gli eventuali bonus (sotto forma di d6 addizionali in un Lancio) che il Personaggio possa ricevere quando la utilizza.
On Stage: salti ed evoluzioni sono sicuramente un ottimo modo per mandare in visibilio il pubblico. Il Personaggio può inoltre studiare ed utilizzare delle mosse stupefacenti che, se usate frequentemente durante gli spettacoli, diventeranno una sorta di "firma" del Personaggio, tale da garantirgli riconoscibilità. Tale riconoscibilità può influenzare positivamente anche la Band. Anche in questo caso, il concreto effetto in termini di gioco è lasciato alla decisione dei Giocatori e del Narratore, che potranno applicare modificatori positivi agli Applausi, alla Fama della Band e/o alla Fama Personale del Personaggio.

Fortunello
Il Personaggio ha una chance in più quando le cose sembrano volgere al peggio. Dopo aver effettuato un Lancio, sia in situazione Off Stage che On Stage, il Personaggio può ritirare fino a 5 Fallimenti ottenuti, oppure tirare 2 d6 addizionali (anziché uno solo) per ogni 6 ottenuto al primo tiro.

Glam Energy
Il Personaggio può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Glam.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Glam come base.
Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Iconico
Il Personaggio un portamento o uno stile tale da renderlo il punto di riferimento sul palco o in qualsiasi altro ambiente. Chi non apprezza la sua eccezionalità è probabilmente solo invidioso.
Off Stage: la scena è del Personaggio, sarà difficilissimo che qualcuno riesca a distogliere l'attenzione degli altri da lui. Chi lo osserva, lo ascolta o, comunque, ci interagisce, viene catturato da lui e dalle sue azioni, perdendo interesse per il resto.
On Stage: non c'è fan che non sia ipnotizzato dal Personaggio, dal suo carisma, semplicemente dalla sua magnetica presenza sul palco. La Band ottiene 1 Successo addizionale durante un brano e può spendere punti Affiatamento per ottenere 2 ulteriori Successi per ogni punto speso, anziché solamente uno. Almeno metà della Fama ottenuta da questa esibizione, però, deve essere assegnata al Personaggio come Fama Personale, lasciando solo il residuo come Fama per la Band.

ABILITÁ METAL (requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Metal 2)

Chest beating
Il Personaggio si dà la carica battendosi il petto e mostrando i muscoli, incutendo timore ai potenziali avversari nelle vicinanze.
Off Stage: la possanza fisica, la muscolatura esposta e le grida rabbiose del Personaggio sono in grado di far indietreggiare chi provi a fronteggiare questa esplosione di pura furia animalesca. I propri compagni, d'altro canto, possono venire ispirati da questa dimostrazione di forza brutale ed esserne positivamente incoraggiati di fronte ad una difficoltà.
On Stage: il pubblico, di fronte all'impressionante esibizione di forza bruta del Personaggio, non può che esultare e mostrare altrettanta esplosiva energia. I mosh pit che possono generarsi dall'uso di una simile Abilità sono in grado di distrarre il pubblico da un'esecuzione non proprio perfetta, facendo pendere a favore della

Band l'esito di brani anche di non semplice esecuzione. La completa entità del vantaggio derivante sarà stabilita ogni volta dai Giocatori e dal Narratore.

Defender
Il personaggio chiama la forza degli Dei del Metallo, che gli forniscono la capacità di non subire ferite o fatica per alcuni secondi.
Off Stage: il Personaggio è in grado di battersi senza sosta contro avversari superiori di forza e numero. Per alcuni secondi (un tempo breve deciso dai Giocatori) il Personaggio può ignorare le ferite o la stanchezza derivanti dalle sue attività. Solitamente si consiglia di non ignorare più di una o due ferite in questo modo, ma Narratore e Giocatori possono concordare su un numero maggiore.
On Stage: quando suona, il Personaggio può ignorare qualsiasi modificatore negativo ai suoi Lanci, ad esempio quelle provenienti da una ferita che riduce il valore di un'Anima, oppure quelle di una Relazione peggiorata. Può inoltre rilanciare fino ad un massimo di 3 Fallimenti che ottenga in un Lancio.

Hulk
Il Personaggio ha la capacità di sviluppare una forza solitamente impossibile per altre persone, per alcuni momenti.
Off Stage: il Personaggio può sfruttare una forza incredibile per alcuni attimi. Può sostenere pesi, piegare sbarre, sollevare saracinesche, o comunque compiere sforzi che altri non sarebbero in grado di compiere.
On Stage: il Personaggio può usare sia una forza fisica al limite del sovrumano per compiere azioni spettacolari, magari anche potenzialmente pericolose (tipo lanciare gli amplificatori sul pubblico), oppure utilizzare tale potenza in qualche altra manifestazione utile sul palco. Potrebbe

ad esempio emettere un urlo sovrumano nel microfono, con una potenza tale da far fischiare tutto l'impianto e, potenzialmente, danneggiarlo. Ammutolire il pubblico con questo sistema, sebbene decisamente poco ortodosso, permetterebbe di certo di ottenere la completa attenzione.

Metal energy
Il Personaggio può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Metal.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Metal come base.
Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

ABILITÁ PUNK (requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Punk 2)

Flash
Il Personaggio è così veloce da poter fare cose che sembrano incredibili.
Off Stage: il Personaggio, muovendosi in modo estremamente veloce, può effettuare due azioni consecutive nel tempo in cui ne compirebbe una. Se le azioni sono differenti tra loro, Giocatori e Narratore devono concordare che si tratti di azioni ragionevolmente concatenabili.
On Stage: il Personaggio è in grado di sfruttare la velocità per recuperare delle note suonate male (convertendo in Successi fino a 2 Fallimenti in un singolo Lancio) o per usare due Tratti diversi contemporaneamente.

Incitare gli animi
Il Personaggio sa scaldare chi lo sta a sentire, usando nei propri discorsi una veemenza tale da trascinare le persone che lo ascoltano.
Off Stage: il Personaggio è in grado di convincere un gruppo di persone a fare una cosa specifica a sua scelta. Narratore e Giocatori devono concordare che si tratta di un'azione che la folla potrebbe ragionevolmente compiere: incitare un gruppo di persone ad aggredire qualcuno che già non gli andava a genio può essere fattibile, mentre chieder loro di fare la stessa cosa con uno dei loro cari è quasi impossibile. Vari altri fattori potrebbero concorrere alla riuscita ed al grado di successo di tale tentativo; ai Giocatori stabilire eventuali modifiche al funzionamento di questa Abilità date dalle circostanze.
On Stage: durante un concerto il Personaggio può convincere i fans a muoversi come un sol corpo, agendo su suo comando. Valgono le restrizioni logiche descritte sopra nel caso dell'Off Stage. Gli effetti sul concerto in corso sono da stabilire di volta in volta, andando da degli Applausi addizionali all'interruzione del concerto per problemi di sicurezza, passando da qualsiasi altro esito che la fantasia dei Giocatori e del Narratore sappiano suggerire.

Prova a prendermi
Il Personaggio riesce a far perdere le sue tracce in un attimo, scomparendo fra le ombre.
Off stage: se il Personaggio vuole, rintracciarlo è difficilissimo. Mescolarsi alla folla non gli è affatto difficile, specialmente se ha pronto il vestiario che gli permetterà di mimetizzarsi ulteriormente.
On stage: il Personaggio può quasi letteralmente scomparire. Andare dietro un amplificatore e riapparire in mezzo al pubblico o in un altro punto del palco, oppure utilizzare vari trucchi per presentarsi come qualcun altro e svelare la propria identità in un secondo momento (e viceversa). Tali espedienti possono essere utilizzati al solo fine di stupire, magari ottenendo Applausi extra, per rimediare ad una scaletta troppo corta o per distrarre comunque il pubblico.

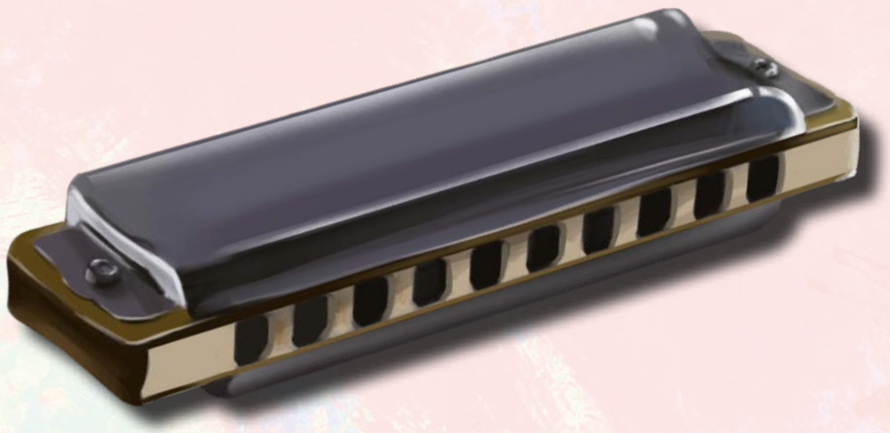
Punk energy
Il Personaggio può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Punk.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Punk come base.
Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Igor è il bassista della Band Not in my name, famosa per le sue canzoni prevalentemente Punk. È un musicista con una certa esperienza, con ormai qualche anno di esibizioni alle spalle; lo si può considerare tutt'altro che un principiante.
Grazie all'Esperienza accumulata, Igor è stato in grado di acquisire le Abilità Prova a prendermi *e* Incitare gli animi

La sua Musa Mach l'ha portato più di una volta ad avere problemi, e nell'ultima occasione ha danneggiato l'auto di un tizio della malavita durante un sorpasso acrobatico.
Il tizio lo sta cercando, e sa che se lo trova sono guai.
Decide quindi, concordandolo con i suoi compagni della Band, di sparire per un po', imitando il suo idolo Joe Strummer dei The Clash.
Spende due punti della sua Ispirazione (che aveva guadagnato proprio grazie alla sua bravata alla guida) ed attiva la sua Abilità Prova a prendermi *per allontanarsi dalla sala prove, giusto un attimo prima che il malintenzionato lo raggiunga. Preleva dalla sala alcuni vestiti che ha preparato tempo addietro, e con questi riesce a non farsi notare per strada, nemmeno quando il tizio che lo cerca gli passa vicino con l'auto.*
Dovrà rimanere per qualche giorno al coperto, ma grazie alla sua Abilità è riuscito a farla franca, almeno per il momento.

Passato un po' di tempo, Igor torna sul palco con la sua Band. È convinto che le acque si siano calmate, ma purtroppo non è così, visto che i suoi compagni della Band hanno litigato ulteriormente con il tizio ed i suoi amici malavitosi.
Una volta sul palco non vuole permettere a questa gente di rovinargli lo spettacolo, e quando li vede comparire tra il pubblico ha un'idea.
Spende due punti Ispirazione ed attiva l'Abilità Incitare gli animi*. Tra un pezzo e l'altro, sottolineando le sue parole con le note del suo basso, comincia un discorso concitato contro chi piega le leggi, usa la corruzione e fa del malaffare la sua vita.*
Sceglie attentamente le parole, e dopo poco la folla si infiamma.
Quando fa capire che alcuni degli spregevoli individui che ha descritto sono proprio in mezzo alla folla gli basta un solo gesto d'indicazione perché questi siano prima circondati, poi malmenati ed allontanati dal concerto.

Forse non sarà la fine del problema con questa gente, ma per il momento i Not in my name possono continuare tranquillamente a suonare.



Capitolo 9

La Band

By myself but not alone

La Band è quell'insieme all'interno del quale i Personaggi trovano uno scopo.
È quell'entità il cui vero valore è ben al di sopra della somma dei suoi elementi, ed allo stesso tempo valorizza tutti loro, fornendo una "famiglia", un gruppo all'interno del quale poter essere se stessi.

La Band è uno dei protagonisti di Rockopolis tanto quanto lo sono i singoli Personaggi, perché è una delle parti più importanti (quando non quella più importante in assoluto) nel rapporto tra i Personaggi ed il resto del mondo.

Ciascun membro della Band, infatti, oltre a rapportarsi con chi lo circonda come persona, con tutte le proprie peculiarità e caratteristiche, fa la stessa cosa anche attraverso lo spesso filtro della Band.

Paragrafo 8.

Passi la tua chitarra a Patrick, che ti guarda perplesso.
"Tienila" poi aggiungi "trattala bene. Non come l'altra volta."
Poi salti giù dal palco, cominciando a correre verso l'apertura da cui è passato prima l'uomo in nero.

Non fai più di due passi che finisci a terra senza renderti conto di come sia successo.
"Eh no, ragazzo. Ora sei mio."
Senti un'esplosione di dolore al fianco, dove il tizio che hai imbrogliato al tavolo da gioco ti piazza un calcio poderoso. Ti pieghi e cerchi di allontanarti, ma ne arriva un altro. E molti altri.
Ti sembra la sensazione che provasti quando Adele vi convinse a bere per tutta la serata il nuovo drink di sua invenzione. Solo con qualche impronta di scarpe in più e molti ombrellini da cocktail coperti di vomito in meno.

C'è un attimo di pausa quando qualcuno tenta di bloccarlo, ma lui si divincola e riesce a calciarti un altro paio di volte, prima di essere fermato del tutto. Dolorante, provi a rialzarti, ma tutto ti barcolla attorno. Ti giungono in aiuto delle mani che ti sollevano.
"Siete stati grandi, amico. Certo, avreste almeno potuto fare un altro paio di pezzi, eh..."
Non vedi in volto il giovane che ti parla, ma dalla manica sporge un polso con tatuato il muso di una bestia ringhiante con lunghe zanne, una specie di casco borchiato e catene.
Sorridi, per poco.

C'è un uomo che sta arrivando come un ciclone verso di te. È Mayer, e se lui decidesse di prenderti a calci, nessuno lo fermerebbe.
"Figlio di puttana, io ti massacro. Tu e quelle merde dei tuoi amici, voi avete chiuso. Chiuso, capito?"
Ti sbraita contro svariate altre cose, ma non le capisci. È incazzato a morte, e la cosa ti fa scappare un sorriso. Il sorriso non sfugge a Mayer.

Non è certo più un giovanotto, ma il diretto che ti piazza in pieno volto è comunque abbastanza potente da scaraventarti all'indietro. Attendi l'urto con il terreno, ma non arriva: due

braccia forti ti sorreggono. È Patrick.
"Andiamo, siamo pronti." Devi essere rimasto un bel po' sotto le "cure" del tizio del poker, se hanno già finito di prendere le vostre cose dal palco. Non capisci come facciate, ma ti ritrovi dopo poco caricato nella tua stessa macchina, pigiato sul sedile posteriore insieme a Rebecca ed un groviglio di strumenti.
Dopo neanche un paio di minuti di viaggio sei costretto a chiedere di accostare. Scendi appena in tempo per svuotare lo stomaco sul ciglio della strada.
Adesso è ESATTAMENTE come quella volta del cocktail di Adele.

Quando ti riprendi dici agli altri di andare da Finch. Arrivate dopo poco e vi accoglie a braccia aperte.
"Carissimi. So del vostro concerto ed anche degli… scambi che l'hanno seguito."
Non ti stupisci, Finch sa sempre tutto.
"Certo… a quel che mi dicono come concerto non è stato poi questo granché, ma mi avete dato una mano, e manterrò la parola. Posso darvi la Metro 14 per questo venerdì, che ne dite? Penso io ad organizzare."

La Metro 14 è una stazione metropolitana sotterranea abbandonata prima ancora che entrasse in servizio, in una zona i cui binari sono tutti inutilizzati da anni. È enorme e perfetta per voi.
"Ovviamente, visto che a quest'evento sarà legato anche il mio nome e che hai dimostrato di non essere più il musicista che ricordavo, dovrete far suonare anche i Banana's Dream."
Vede la tua faccia perplessa e sgrana gli occhi.
"Non sai chi sono? Ma da quaaanto sei fuori dal giro, mio caro… sono semplicemente il miglior gruppo emergente della città. Il loro chitarrista è un vero fenomeno. Pensa, stasera suonano al Devil's Kiss, e sai com'è selettivo quel locale. Ma dimmi, come mai avete interrotto così presto il concerto?"

Gli spieghi dell'uomo in nero, e lui fa una faccia strana.
"Sai che non sei il primo a parlarmene? Anche i Banana's Dream me l'hanno nominato. Mi scoccia ammettere una cosa del genere, ma non ho idea di chi sia."

Questi Banana's Dream potrebbero essere un problema: se sono davvero così bravi, rischi di non avere la chance giusta per far tirar fuori al ladro la chitarra di Wildcraft. Però potrebbero avere delle informazioni sul tizio in nero.

Cosa fate?

Andate al concerto dei Banana's Dream per farci due chiacchiere?
Vi mettete a cercare altre band che partecipino all'evento, visto lo scarso preavviso?
Visto che sei già stato malmenato, forse è il caso di capire se ne vale davvero la pena: cerchi i tuoi conoscenti nei bassifondi per appurare i tuoi sospetti sul ladro?

Continua a pagina 98

È questo il significato dell'avere una vita pubblica, di essere una persona "famosa", o che almeno qualcuno riconoscerebbe per strada o su un manifesto.

Non a tutti può far impazzire essere riconosciuto come "il batterista di quella Band" anziché con i propri nome e cognome, ma è questo il destino degli eroi: la loro immagine e le loro gesta finisce per valere ed essere ricordata ben più di loro stessi.

Pensate, d'altronde, a quanti conoscano Spiderman ed a quanti conoscano Peter Parker.

La Band, dunque, è quel grande cappello sotto al quale l'immagine pubblica dei vari Personaggi si fonde e si rielabora in un unicum. Non è detto che questi amino l'immagine che ne deriva, né che questa riesca a mantenersi integra a lungo. Le dinamiche interne di una Band possono spesso essere molto complicate.

Nella pagina a fianco trovate la Scheda della Band (la troverete nuovamente alla fine del libro, assieme ad una sua versione *printer friendly)*. Analizziamola nel dettaglio.

Nome della Band

Sembrerà incredibile, ma qui dovrete inventare un nome per la vostra Band.
Dovete solamente sapere che il Nome della Band è essenziale; non esiste una Band che non ne abbia uno semplicemente perché non è possibile creare una identità senza un nome con il quale chiamarla.
E non fate i pigri con nomi come "No name Band", "Gli innominabili" o simili, anche perché ci risulta che siano praticamente tutte combinazioni già prese nella realtà da qualcun altro.

Affiatamento

L'Affiatamento è uno dei valori principali della Band.
Non solo indica quanto la Band sia coesa e capace di agire in armonia, come se fosse una sola persona, ma rappresenta anche dei vantaggi espliciti in termini di gioco.
Come descritto nei capitoli 10 ed 11, infatti, la Band può spendere punti Affiatamento per ottenere successi addizionali quando compie azioni di gruppo coordinate *(Off Stage)* oppure quando suona insieme *(On Stage)*.
Rappresenta inoltre il requisito primario per salire su un palco: una Band priva di qualsiasi Affiatamento (valore 0) non sarà nemmeno capace di cominciare l'esibizione, a meno di non fare affidamento sull'Ispirazione di uno o più dei suoi membri.

Fama

È ciò che ogni Band ambisce più di qualsiasi altra cosa. Il valore della Fama di una Band misura il suo successo, la sua notorietà.
Se il successo da solo non vi basta, pensate solamente a quante porte potrebbe aprirvi un valore di Fama sufficientemente alto.

Lineup

Rappresenta i membri della Band ed il loro ruolo all'interno di questa, ovvero quale strumento suonano e/o se hanno capacità che permettono loro di essere utili in altri campi (come fare il manager, il tecnico audio, il PR, ecc...).

Oltre al nome del Rocker ed al suo ruolo, qui indichiamo anche il suo valore di Fama Personale.
Perché lo scriviamo qui anziché sulla Scheda del Personaggio?
Perché è un valore che non riguarda esclusivamente il Personaggio a cui è assegnato, ma anche tutti gli altri membri della Band.
Tutti quanti loro, infatti, sono a conoscenza delle differenze di notorietà tra i vari musicisti, ed è importante che possano agevolmente tenerle d'occhio per cercare,

NOME DELLA BAND

AFFIATAMENTO

FAMA

LINEUP

Membro Band	Ruolo	Fama personale

SCALETTA PER IL PROSSIMO CONCERTO

1		4	
2		5	
3		6	

BRANI CONOSCIUTI

Brano	Genere	Tema	Brano	Genere	Tema

se vogliono e se è possibile, di ridurle.

Visto che la Fama Personale di un Personaggio può arrivare addirittura a disgregare una Band (la storia del Rock è piena di esempi del genere) e che un Personaggio senza la propria Band ha ben poco motivo di esistere, abbiamo preferito tenerlo pubblicamente su questa Scheda.

Scaletta per il prossimo concerto

Elencate qui i brani che la Band ha provato ed è pronta a suonare per il prossimo Live. Una volta On Stage la Band potrà comunque cambiarli, ma perderà ogni vantaggio guadagnato dall'aver provato questa specifica scaletta di pezzi, oltre ad avere dei modificatori negativi in caso di brani non conosciuti a sufficienza.
Ulteriori informazioni in merito al funzionamento della scaletta durante i concerti possono essere trovate nel capitolo 11.

Brani conosciuti

Qui la Band scriverà tutti i brani che ha avuto modo di studiare e preparare, siano essi cover di brani già famosi oppure pezzi originali di loro creazione.
Di ciascuno dovranno indicare anche il Genere e, se decidono di usare la regola opzionale del Tema, anche quale sia il tema principale del brano.
Ulteriori informazioni su questi descrittori si trovano nel capitolo 11.

We're an American band

Come accennato in precedenza, la Band è molto di più della semplice somma dei suoi elementi.
Questa "chimera" composta dai Rocker che ne sono i membri assumerà subito una vita propria, e ciò che succederà nei rapporti tra i suoi membri assumerà altrettanta importanza che i suoi successi sul palco.

All'interno di una Band esistono dei ruoli, uno dei quali è quello del Frontman. Il Frontman di una Band è colui che più di tutti ne rappresenta l'immagine, sia sul palco che fuori da esso.
Anche se in molte Band avviene che questo ruolo sia assunto dal cantante, non è assolutamente obbligatorio che sia altrettanto per la Band dei nostri Personaggi.

Un Frontman serve, per questo le regole del capitolo 11 sulle regole dell'On Stage ne inseriscono il ruolo come fulcro centrale delle dinamiche del palco. Si potrebbe pensare che il fardello da portare nel rappresentare la Band (sia pure non sempre in modo eccessivamente esibizionista) sia un peso che i musicisti tendono a scaricare sugli altri, ma spesso avviene il contrario.
Il mondo delle Band ha registrato ben più di una vittima a causa di musicisti "divi" che rendevano impossibile la convivenza all'interno del gruppo, dato che tendevano ad assumere ogni tipo di attenzione su di loro. Se la Band viene ridotta ad un solo elemento, almeno nell'ottica del pubblico, questo può portare solo guai.

La Fama Personale può enormemente contribuire ai problemi come quello sopra descritto.

All'interno di una Band, inoltre, alcuni problemi potrebbero sorgere in merito ai gusti musicali. Un membro potrebbe preferire mettere in scaletta brani più vicini al Metal, mentre un altro brani più vicini al Punk. Le influenze dei vari membri, se non opportunamente bilanciate, possono condurre al naufragio.

Anche gli obiettivi personali dei singoli membri possono contribuire a creare squilibri.
Perché ognuno di loro ha scelto di diventare un musicista? Cosa li ha spinti?
Come disse una volta un grande medico, mentore ideale per tutti i novellini:
"Sono diventato medico per le stesse quattro ragioni di tutti: donne, soldi, potere e donne."

Proprio non riuscite ad immaginare quali problemi potrebbe comportare una motivazione simile all'interno di una Band?

I problemi che si generano possono essere ancora un'infinità: economici, affettivi, sessuali, tecnici.
Come in qualsiasi gruppo di persone che sia costretta a mantenere un rapporto, può sempre esserci qualcosa che rovina la situazione.

Starà ai Giocatori ed ai loro Personaggi cercare di bilanciare i rapporti, mediando sui punti di contrasto e cercando per quanto possibile di concentrarsi sugli obiettivi comuni.

Fallire in questo può portare al disastro, ed una Band sfasciata può assomigliare moltissimo ad un "game over".

Invitiamo Giocatori e Narratore a considerare bene le interazioni tra i membri della Band, sia quando queste si riferiscono alle situazioni On Stage che a quelle Off Stage. Questo non significa che debbano forzare il loro modo di giocare o il carattere del Personaggio che hanno scelto di interpretare: le storie narrate possono essere comunque divertenti ed interessanti, anche se alla fine si concludono con i membri che se ne vanno ognuno per la sua strada, il nome della Band dimenticato.

Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band

I Personaggi sono i membri che compongono una Band, questo ormai dovrebbe essere chiaro.
Ma di quali membri "ha bisogno" una Band per funzionare? La storia del Rock ci propone un'infinità di esempi, dei più disparati.

Siamo abituati a pensare alle Rock Band come complessi che richiedano obbligatoriamente almeno una batteria, una chitarra, un basso ed una voce.
Se è vero che questo "setting base" è il più diffuso in assoluto, talvolta con piccole variazioni di numero (solitamente chitarristi aggiuntivi), esistono davvero un sacco di esempi che dimostrano come le Band possano essere composte in altro modo.
Esistono Band senza un bassista, come i The black keys, e la mancanza di un batterista può essere sopperita da una drum machine (i più spericolati potrebbero tentare progetti senza suoni di batteria, anche se sarebbe davvero difficile restare all'interno del Rock). I pezzi solamente strumentali, senza voce, non si contano, ed esistono addirittura band senza un chitarrista come gli Aardvark.

Altre formazioni includono strumenti differenti: nei Deep Purple giocava un ruolo importantissimo l'organo Hammond suonato da Jon Lord, i Pink Floyd hanno usato estensivamente il sassofono ed i Jethro Tull hanno fatto fortuna anche grazie al fatto che il loro leader suonasse il flauto traverso.
Questi sono solo alcuni dei casi più famosi, ma vi garantiamo che le combinazioni possibili, sia in termini di numero di membri che di strumenti, sono tantissime.

Può sembrare strano un tastierista/pianista in una Band che suona prevalentemente Punk? Forse, ma perché non sperimentare?
Talvolta occorre osare per ottenere qualcosa in più...

Capitolo 10

Regole di gioco: l'Off Stage

Play the game

In Rockopolis le situazioni di gioco vengono divise in Off Stage ed On Stage. In questo capitolo vengono descritte le regole per gestire tutte quelle situazioni che non vedano la Band o il Personaggio impegnati in un'esibizione, che vengono definite *Off Stage*.
Il capitolo successivo descriverà invece quelle relative ai momenti in cui la Band o il Personaggio si esibiranno, definendole come *On Stage*, includendo anche la parte relativa alle prove della Band, dato che hanno più affinità ed importanza con le esibizioni che con qualsiasi altra situazione Off Stage.

Alcune delle regole contenute in questo capitolo, ad esempio quelle dei Lanci, si applicano anche alle situazioni On Stage, e non verranno ripetute nel capitolo successivo facendo invece riferimento a quanto qui contenuto.

I nostri Personaggi non calcheranno palchi ogni momento delle loro giornate, anzi, avranno molto da fare anche fuori dalle esibizioni.
In tutte queste occasioni potrebbero trovarsi a dover utilizzare delle regole per gestire al meglio le situazioni in cui si trovano.

I Lanci
I Lanci Combinati
I Lanci Contrapposti
Combattimenti (con iniziativa)
Ferite e fatica
Fama Off Stage

Roll over Beethoven

Durante il gioco si creeranno sicuramente situazioni nelle quali i Personaggi si trovano di fronte a sfide dall'esito incerto, oppure a conflitti.
Alcune di queste potrebbero seriamente influenzare le sorti del singolo Personaggio o della Band nel suo insieme. In questi casi si potranno utilizzare i Lanci per risolvere la situazione.

Importante: i Lanci si effettuano esclusivamente quando la situazione può davvero avere un esito determinante. Non si effettuano Lanci per cose banali né per situazioni nelle quali una qualunque persona normale saprebbe cavarsela senza difficoltà.

I Lanci sono tiri di dado che vengono effettuati per decidere se il Personaggio è in grado di avere successo in una o più azioni che compie. I dadi lanciati sono sempre normali dadi a 6 facce (d6).

Ogni Lancio ha una Difficoltà, stabilita da Giocatori e Narratore. La Difficoltà indica quanti Successi si devono ottenere con il Lancio affinché l'esito possa essere positivo.

Potrebbero esserci situazioni nelle quali la narrazione rende importante o semplicemente più interessante mantenere segreta la Difficoltà prima del Lancio; ai Giocatori ed al Narratore stabilire quando è il caso di tenere la bocca chiusa.

Paragrafo 9.

Salutate Finch, attendendo un po' perché Patrick deve "parlargli in privato".

Torna da voi sorridendo, e vedendo il tuo sguardo interrogativo ti dice solo "Ne parliamo domani."
Tornate ognuno a casa propria, felici di potervi togliere di dosso quei ve-

stiti orrendi, e vi date appuntamento per quella sera al Devil's Kiss.
A casa controlli le ammaccature e disinfetti le ferite: non hai niente di rotto, ma ti hanno conciato abbastanza male.
Ora hai anche il problema di questo nuovo gruppo. Hai la sensazione che le cose ti sfuggano di mano, ed è qualcosa che hai sempre odiato.
La tua fiducia nelle tue abilità non viene meno per così poco, ma devi sicuramente riprendere il controllo. È passato un bel po' di tempo da quando salire sul palco ti rendeva tutto un fuoco...
Fuoco?
Già, c'è sempre quell'opzione. Ed hai anche il "presente" di Finch, quella tanica che potrebbe sempre tornare utile.
Torni a sorridere: chissà che la serata non finisca con un po' di divertimento.

Quella sera, finalmente di nuovo nei vostri panni, vi trovate al locale. C'è selezione all'ingresso, ma passate facilmente: conosci praticamente tutti i buttafuori della città, anche se una buona metà è perché ti hanno malmenato anni fa.
Il locale è grandissimo. Alto, con balconate su due piani ed un palco enorme. Anni fa suonavi in posti come questo.

Dieci minuti ed i Banana's Dream salgono sul palco.
Sembrano un gruppo di bomboniere glitterate, tre ragazzi ed una ragazza che nel tempo libero potrebbero fare i modelli.

Dopo due minuti dall'inizio della prima canzone hai realizzato due cose:
- un intero brano sulla rima "cuore-amore" dovrebbe essere considerato una forma di tortura
- il loro chitarrista è davvero mostruoso

Ti sorbisci un'intera ora di questa roba in mezzo ad un pubblico ululante, perlopiù di giovani intenti a gridare richiami sessuali inarticolati nei confronti dei membri della band.
Immagini che più tardi, quando si recheranno al piano di sopra per l'intervista che li attende, la massa si sposterà in blocco.

Rebecca è, se possibile, ancora più insofferente di te. Adele, invece, ha gli occhi fissi sul cantante, sui suoi lunghi riccioli chiari ed i suoi pantaloni aderenti.
La tua chitarrista ti prende in disparte e ti dice: "Senti, questi fighetti mi hanno già rotto. Perché non li sistemiamo per bene?"

Non è una cattiva idea, in effetti. Potreste riuscire a toglierveli di torno prima ancora dell'evento di venerdì.
Cosa fai?

Aspetti la fine del concerto per fargli la festa quando tornano ai camerini?
Aspetti la fine del concerto per approfittare della loro intervista e dar fuoco alla loro strumentazione?

Rinunci all'azione ed attendi la fine del concerto per parlare con loro?

Continua a pagina 109

Alcune indicazioni su come stabilire dei valori appropriati di Difficoltà si possono trovare nel capitolo 13.

Prima del Lancio, il Narratore deve indicare cosa succederà in caso di esito positivo o negativo, in modo che i Giocatori possano essere al corrente di quello che rischiano con le azioni dei loro Personaggi.

In entrambi i casi, positivo e negativo, possono esserci varie sfumature di successo o fallimento, ma non è ovviamente importante che il Narratore elenchi tutte le possibili sfumature in base all'esito.

Ciascun Lancio si effettua scegliendo l'Anima più adeguata al tipo di situazione e lanciando tanti d6 quanto il valore di quell'Anima.

Victoria ha deciso che non vuole pagare per avere una nuova chitarra e decide di provare a sfondare la porta del camerino del chitarrista rivale per rubargliela.
Per determinare il successo o il fallimento del suo tentativo, Victoria effettuerà un Lancio usando come Anima di base il Metal.
Stephen, nel frattempo, vuole provare a trattenere la Band nei cui camerini sta tentando di entrare Victoria.
Se ci riuscirà impedirà che la sua compagna sia colta sul fatto, e decide di intavolare una chiacchierata in modo da farli rimanere con lui. Dovrà fare appello a tutto il suo carisma, pertanto il Lancio che effettuerà userà come base la sua Anima Glam.

Una volta lanciati i d6 occorre vederne i risultati.

Per ogni risultato ottenuto di 1 o 2 si ha un Fallimento.
Per ogni risultato ottenuto di 3 o più si ha un Successo.
Per ogni risultato ottenuto di 6, il Giocatore registra un Successo e può inoltre decidere di tirare un dado addizionale. Ulteriori 6 danno diritto ad ulteriori d6 addizionali, permettendo di concatenare successioni di tiri particolarmente fortunati.

I Successi così ottenuti sono da confrontare con la Difficoltà stabilità prima del Lancio.

Se si raggiunge o supera tale valore si ha avuto esito positivo (con vari gradi, dipendentemente da quanti Successi si sono ottenuti in più rispetto al minimo), altrimenti esito negativo (anche qui con vari gradi di fallimento).

Ai d6 dell'Anima si possono sommare eventuali altri d6 provenienti da Tratti e Relazioni, se se ne hanno a disposizione. L'uso di questi eventuali Tratti e Relazioni deve essere dichiarato prima di effettuare il Lancio, ed i d6 addizionali vengono quindi lanciati assieme a quelli dell'Anima.

È importante ricordare che i Tratti e le Relazioni possono fornire d6 addizionali solamente se utilizzati in contesti per i quali quello specifico Tratto o Relazione possano avere un'utilità.

Si leggano con attenzione i capitoli 5 e 6 per una spiegazione dettagliata del loro funzionamento.

Oltre ai dadi addizionali, il Giocatore che effettua il Lancio può decidere di aggiungere Successi addizionali al risultato spendendo punti Ispirazione.
Per ogni punto speso, aggiungere un Successo automatico, indipendentemente dal numero di d6 lanciati.

Un Giocatore non può spendere in un singolo Lancio più punti Ispirazione di quanto sia il valore totale delle Muse del Personaggio.

Jonathan sta cercando di seminare un'auto che insegue lui e la Band. Si decide che debba effettuare un Lancio sulla sua Anima Punk a Difficoltà 4.
Questo significa che per avere un esito positivo dovrà ottenere un risultato di 3 o più su almeno 4 dadi. Una cosa non semplicissima, ma neanche impossibile.
La sua Anima Punk ha valore 3, quindi ha 3 d6 da tirare grazie ad essa. Questi, però, non possono matematicamente bastare per ottenere abbastanza successi.
Decide quindi di utilizzare il Tratto Pilota, che ha con un valore di 2, utilizzandolo del tutto (senza però Bruciarlo).
5 d6 da lanciare per ottenere 4 Successi.
Lancia i dadi… 2-4-1-4-5
Caspita, solo 3 Successi! L'azione sarebbe fallita, ma Jonathan ha ancora un'opzione disponibile per farle avere successo.
Decide pertanto di usare uno dei suoi punti Ispirazione per ottenere un ulteriore Successo. Sommandolo ai tre ottenuti nel Lancio, Jonathan è in grado di portare a termine l'azione con esito positivo e seminare finalmente chi lo stava inseguendo.

The number of the beast

Quando in un Lancio si ottengono almeno tre risultati pari a 6, gli dei del Rock arridono al Personaggio che sta effettuando la prova.
In questo caso, al risultato si possono aggiungere gratuitamente altri 2 Successi addizionali e si può scegliere tra le seguenti opzioni:

- Una Relazione che sia già stata usata e non ancora recuperata può essere usata nuovamente;
- Un Tratto che sia già stato usato ma non sia ancora stato bruciato può essere riportato al suo valore massimo

Attenzione: ai fini della regola The number of the beast *non contano gli eventuali 6 ottenuti lanciando dadi addizionali per i 6 già ottenuti nella prima fase del Lancio.*

Questa regola può entrare in funzione solo una volta per ogni singolo Lancio: ottenere sei o più risultati pari a 6 in un Lancio non la attiva più volte.

Aces high

Così come ottenere molti 6 significa che gli dei del Rock ci sono favorevoli, quando otteniamo molti 1 vuol dire che quegli stessi dei ci sono contrari.
Quando in un Lancio si ottengono almeno tre risultati pari ad 1, l'entità del fallimento del Personaggio comincia a diventare importante.
Non esiste una regola fissa, in questo caso: sta al Narratore ed ai Giocatori stabilire quale può essere l'esatto esito di un risultato così negativo.

Attenzione: ai fini della regola The number of the beast *non contano gli eventuali 1 ottenuti lanciando dadi addizionali per i 6 già ottenuti nella prima fase del Lancio.*

Aces of the beast (o The number of the high)

In alcuni, piuttosto rari casi (più frequenti nei Lanci del Frontman nelle situazioni On Stage) può capitare che si ottengano SIA almeno tre 6 che almeno tre 1 tra i risultati.
In questo caso si applicano entrambe le regole sopra elencate: il Lancio otterrà due Successi gratuiti addizionali, il Personaggio potrà scegliere di "ricaricare" un Tratto o una Relazione ed il gruppo di gioco intero deciderà quale evento negativo bilancerà l'aspetto fortunato di questo Lancio.

Jonathan vuole rubare il distintivo ad un poliziotto che ha di fronte senza che questo se ne accorga. Lo ha appuntato al petto, e non è propriamente un'azione facilissima, e considerata tutta la situazione la difficoltà viene stabilita a 6.
Ai 3 d6 della sua Anima Punk decide di sommare i 2 d6 conferiti dal suo Tratto Destrezza nel furto, confidando nella sua Ispirazione per .
Lancia i suoi 5 d6… 6-6-2-1-6
The number of the beast!
I dadi hanno riportato solo tre successi, ma avendo ottenuto tre 6 può automaticamente sommare altri 2 successi gratuiti, arrivando a 5.
Adesso deve lanciare altri tre dadi, uno per ogni 6 ottenuto, ed ottiene 4-2-3. Altri due successi che gli permettono di arrivare a 7.
Azione conclusa con esito positivo, e senza bisogno di sprecare Ispirazione!
Inoltre ha guadagnato la possibilità di ripristinare un Tratto o una Relazione già utilizzati.
Grande Jonathan!

In un'altra occasione, Jonathan tenta di nascondere dalla vista di un negoziante lo strumento che vorrebbe provare a sgraffignare in seguito.
Che bel tipo il nostro Jonathan, eh?
Il negoziante è abbastanza distratto, e l'azione è tutt'altro che impossibile. Difficoltà 2.
Jonathan effettua il Lancio su Anima Punk e… 1-1-1!
Aces high!
Cavolo, che sfortuna…
Non solo si fa platealmente vedere mentre sposta lo strumento, ma nel farlo lo incastra in un altro e nello strattonare li danneggia entrambi.
Ora non potrà godersi il frutto del suo furto e dovrà pure pagare i danni.

Infine, Jonathan si trova a dover compiere un'azione praticamente impossibile: durante una fuga sui tetti, decide di saltare da un tetto ad un altro ad una distanza considerevole.
Ci vorrà tutta la sua abilità e fortuna per farcela…
Jonathan ha a disposizione la sua Anima Punk a 3, il suo Tratto Atleta a 1 (che decide di Bruciare, ottenendo 2 d6 totali) e la sua Abilità Punk energy.
In tutto, Jonathan ha a disposizione 9 dadi da lanciare.
Li lancia e… 1-5-6-6-1-2-6-4-1.
Incredibile! Aces of the beast (o The number of the high)!
Con i successi addizionali forniti dal triplo 6, Jonathan ne ottiene abbastanza da riuscire nella difficile impresa.
Purtroppo, il triplo 1 ottenuto fa sì che rotoli e vada a schiantarsi violentemente di schiena su un comignolo. Il basso che portava sulla schiena adesso è decisamente in pessime condizioni.

Shake, rattle and roll

In alcune situazioni può darsi che i Personaggi si trovino di fronte a sfide che richiedono l'uso di più di una delle loro caratteristiche principali.
Ad esempio potrebbero trovarsi in una situazione nella quale serva forza E velocità, oppure velocità E ingegno, e così via.

In questi casi, se non si riesce a trovare un'Anima che possa rispondere da sola alle necessità della situazione, si può decidere di effettuare un Lancio Combinato, ovvero un Lancio che utilizzi come base due o più Anime contemporaneamente.
In questo caso, il Narratore ed i Giocatori dovranno concordare una Difficoltà per ciascuna Anima e sommarle in una Difficoltà Combinata. Il Giocatore dovrà dunque effettuare il suo Lancio utilizzando tanti d6 quanto è la somma delle Anime coinvolte e vedere se ottiene abbastanza Successi da superare il Lancio con esito positivo.

Mark deve convincere un tizio a concedere alla sua Band una serata nel suo prestigioso locale.
Ha portato un demo audio ed una specie di "curriculum" della Band, che però ha decisamente gonfiato con concerti nei quali non ha veramente suonato.
Il gestore del locale non è un tonto, e comincia a fare un po' di domande.
In questo caso si decide che sia l'Anima Blues che quella Glam di Mark sono coinvolte.
Si stabilisce che la difficoltà è 3 per quanto riguarda il Blues (il tizio non è facile da ingannare) e 2 per il Glam (non mostra né simpatia, né antipatia per Mark).
Difficoltà complessiva pari a 5.
Mark avrà a disposizione la sua Anima Blues a 2 e la sua Anima Glam a 2.
Sono un po' pochi per farcela. Dovrà usare Tratti, Abilità, Relazioni o Ispirazione per riuscire nel suo intento, altrimenti fallirà miseramente e le sue bugie saranno scoperte.

Lo stesso vale nel caso in cui più Personaggi cooperino con le rispettive Anime per ottenere un risultato: si sommano i valori delle Anime coinvolte, si Lanciano i d6 pari a questo valore e si confrontano con la Difficoltà.

Nel caso di una sola Anima sommata da più Personaggi, però, non c'è una Difficoltà complessiva.

Sfondare una porta richiede la stessa forza fisica sia che provi a farlo una persona, sia che provino a farlo in più persone.

Per questo, quando più di un Personaggio collabora all'azione, spesso si può facilmente ritenere l'azione automaticamente riuscita, senza la necessità di effettuare un Lancio.

La saracinesca arrugginita del capannone che contiene il furgone della Band che è stato rubato è davvero dura da sollevare. Un solo personaggio non può farcela, ma mettendosi tutti e quattro insieme potrebbero riuscirci.
La Difficoltà complessiva è fissata a 5.
I Personaggi sommano le loro Anime Metal ed hanno a disposizione 7 d6 da tirare.
Se ce la faranno, lo sforzo collettivo sarà bastato a compiere l'impresa, altrimenti avranno fallito tutti quanti e dovranno trovare un altro modo per entrare nel capannone.

Anche nei Lanci Combinati valgono le regole *The number of the beast, Aces high e Aces of the beast (o The number of the high).*

United abominations

Qualora tutta la Band fosse coinvolta nell'azione e si voglia rappresentare un'azione corale, più affine all'unione che lega la Band sul palco, si può usare questa regola opzionale.

Importante: questa regola si può applicare solamente se all'azione partecipano TUTTI i membri della Band. Se ne manca anche solo uno non si può sfruttare l'unione delle capacità di ciascuno, che è ciò che rende unica e funzionante una Band.

Si può scegliere di effettuare Lanci di gruppo quando l'azione coinvolge l'insieme dei Personaggi verso un unico obiettivo.
Queste azioni di gruppo consentono di suddividere tra i vari membri della Band la Difficoltà di un'azione che una singola persona non riuscirebbe mai a compiere da sola.

Si dovrà quindi stabilire una Difficoltà complessiva che la Band dovrà riuscire a superare con il Lancio finale. Questo verrà effettuato da uno dei Personaggi, che viene identificato come Leader, colui che guida e dirige l'azione.

In ordine scelto dai Giocatori, ciascuno di essi effettua il suo Lancio scegliendo, come al solito, l'Anima appropriata sulla quale effettuarlo. Notare che in questo caso non c'è una Difficoltà contro la quale confrontare i risultati dei dadi.
Si possono usare Tratti, Relazioni e punti Ispirazione come al solito per migliorare il risultato.
Ogni Successo ottenuto in un Lancio dà un vantaggio al Leader quando questi dovrà effettuare il proprio: per ogni Successo ottenuto il Leader potrà sommare un d6 addizionale nel Lancio.

Se il Lancio finale del Leader raggiunge o supera la Difficoltà stabilita, l'azione ha avuto un esito positivo, altrimenti negativo.

Ai Giocatori ed al Narratore la possibilità di stabilire se la Band è in grado di usare in queste situazioni anche l'Affiatamento conquistato facendo le prove (vedi capitolo successivo).
Solitamente è un valore applicabile solamente alle esibizioni *On Stage*, ma il gruppo potrebbe decidere che l'alchimia creata suonando ha favorevoli ripercussioni anche nelle occasioni in cui la Band non suona ma agisce comunque in modo corale.

I Lanci di gruppo funzionano in modo molto simile alle situazioni *On Stage*, e rimandiamo al capitolo successivo per esempi che possano descrivere adeguatamente anche i Lanci di gruppo.

Controlled opposition

In alcune situazioni non è possibile stabilire una Difficoltà perché l'esito dell'azione del Personaggio deriva dall'esito dell'azione di qualcun altro, oppure da fattori che non si è in grado di determinare in modo preciso. Quando questo avviene, la Difficoltà del Lancio viene determinata da un altro Lancio, generando quello che viene chiamato un Lancio Contrapposto.

Se si tratta di una situazione che vede coinvolti due Personaggi (anche non Giocanti) in opposizione, allora entrambi i "contendenti" effettuano il loro Lancio normalmente e chi ha ottenuto il maggior numero di Successi ha avuto la meglio.
In questo caso, i Lanci vengono eseguiti simultaneamente, ma nascondendo il risultato. Prima di rivelarlo, chi ha effettuato il Lancio decide se e quanta Ispirazione utilizza, e procede a comunicarlo.
Dopo che entrambi lo hanno fatto si possono rivelare e confrontare i risultati del Lancio.
In caso di pareggio, la situazione resta in stallo e si potrà procedere in un secondo momento a determinarne nuovamente l'esito.

Mark sta trattenendo una porta chiusa per permettere al resto della sua Band di finire di caricare il furgone e fuggire dal locale in cui, dopo il concerto, sono avvenuti un po' di guai.
Dall'altra parte il gestore del locale spinge per aprire.
Mark effettua un Lancio sulla sua Anima Metal (valore 2), e lo stesso fa il gestore (anche lui Anima Metal a 2).
Risultati: Mark ottiene 2-2, il gestore 1-5. Il gestore sta avendo la meglio, con un Successo contro nessuno di Mark, che è quindi costretto ad usare un po' della sua Ispirazione per continuare a resistere.
Se non ne ha, il tizio riesce a passare e saranno guai per la Band.

Standing in a Queue

Può succedere che ci si trovi a dover decretare chi, tra più Personaggi o altri individui coinvolti nell'azione, agisce per primo. Come si determina chi procede per primo?

Anzitutto, a meno che la situazione o la narrazione non richiedano diversamente, i Personaggi agiscono sempre prima degli altri.
Può capitare che questo non avvenga per motivi particolari (ad esempio i Personaggi non si aspettano ciò che sta per far loro qualcun altro), ma in generale sono loro a prendere l'iniziativa.
Sono gli eroi della nostra storia, o quello che di più simile ad un eroe abbiamo in Rockopolis, che diamine!

All'interno del gruppo dei Personaggi, l'ordine in cui agiscono può essere deciso concordandolo tra i Giocatori, oppure utilizzando il seguente schema:

- Chi ha il valore di Punk più alto, agisce per primo
- In caso di pareggio, chi ha il valore di Blues più alto agisce per primo
- In caso di ulteriore pareggio, chi ha il valore di Metal più alto agisce per primo
- In caso di ulteriore pareggio, chi ha il valore di Glam più alto agisce per primo
- In caso di ulteriore pareggio, chi ha più punti Ispirazione rimasti agisce per primo
- In caso di ulteriore pareggio, tirate un d6: chi lo lancia più lontano agisce per primo
- Se il punto precedente non vi soddisfa, considerate l'azione come simultanea.

Nel caso in cui siano coinvolti anche elementi non facenti parte del gruppo di Personaggi e che hanno, secondo i Giocatori ed il Narratore, le stesse loro possibilità di agire per primi, si lancino 3 d6.
Ogni Successo ottenuto equivarrà ad un valore Punk di 1, da confrontare con il valore di Punk del Personaggio.

Fight fire with fire

Anche alle più blasonate Rock star capita prima o poi di imbattersi in una rissa o un combattimento di qualche tipo. Non penserete mica che i vostri Personaggi possano passarla sempre liscia, no?

Quando la tensione diventa troppo alta, a qualcuno piace cominciare a menare le mani.
Qui entrano in scena le regole per il combattimento in Rockopolis. Che gioco di ruolo sarebbe, senza di esse?

I combattimenti, in realtà, si svolgono con i già descritti Lanci Contrapposti, confrontando i Successi ottenuti dai contendenti e verificando chi ha avuto la meglio.
A seconda del risultato, ad uno o più dei contendenti possono venir assegnate delle ferite, come descritto nel capitolo successivo.

Cosa succede, però, se il mio Rocker affronta armato di un coltello un fan armato di spada a due mani?
Aspettate, perché mai quello dovrebbe andare in giro con una spada a due mani?

Rockopolis è un gioco che punta a farvi vivere le esperienze di una Rock star e della sua Band, non quelle di un gladiatore nell'arena.
Se sentite l'esigenza di creare varianti dettagliate del combattimento, che includano differenti danni in base all'arma, fattori di velocità ed altro, lasciamo a voi la libertà di scelta.
Potete assumere l'idea che un'arma più grossa infligga un numero maggiore di danni ma assegni un modificatore negativo alla velocità del Personaggio (rendendo più difficile che agisca per primo), oppure che in caso di armi con dimensioni differenti quella più lunga abbia un vantaggio quando tenta di colpire chi impugna quella più corta.

Davvero, a voi la scelta. Non ci offendiamo se volete creare varianti vostre per la gestione di tutte le minuzie di un combattimento reale. Rockopolis è pensato per concentrare l'esperienza di gioco sulla narrazione anziché su Lanci e statistiche, pur avendoli comunque voluti inserire per caratterizzarne meglio alcuni aspetti, ma se volete approfondire le dinamiche dell'azione fate pure.

Injury

A seguito di un combattimento o di altre spiacevoli situazioni, può capitare che un Personaggio venga ferito.
Altre condizioni, invece, possono causare una stanchezza tale nel Personaggio da rendergli difficile il continuare ad agire senza riposare.

Cosa succede quando un Personaggio si trova in questa situazione?
Le ferite e la fatica estrema si trasformano, per i Personaggi, nella perdita temporanea di punti Anima.

L'Anima dalla quale sottrarre i punti persi viene decisa dal Giocatore in questione, a meno che non si tratti di condizioni particolari che influenzano ovviamente un'Anima specifica: una distorsione alla caviglia limita principalmente la capacità di movimento, quindi è più indicato uno svantaggio sull'Anima Punk.

In caso di ferite particolarmente importanti o di una stanchezza davvero debilitante, dalle Anime del Personaggio può essere sottratto più di un punto, anche eventualmente dividendoli tra più di un'Anima.
Quanti punti devono essere sottratti?
In questo caso lasciamo che siano i Giocatori ed il Narratore ad usare il loro buon senso e stabilire l'ammontare corretto.

Una giornata intera di duro lavoro può togliere un punto, quattordici ore di lavoro in miniera anche due o più.
Subire una scarica di cazzotti può comportare la perdita di un punto, mentre una coltellata può farne perdere ben di più.

Se per qualsiasi motivo un'Anima finisce a valore 0, il personaggio diviene momentaneamente incapacitato. Questo può significare che sviene, è costretto al riposo totale (senza la possibilità di effettuare altre azioni che non siano stare sdraiato), subire un esaurimento nervoso che lo rende ingestibile o qualsiasi altra opzione i Giocatori decidano di applicare.
Solitamente almeno una notte di riposo completo è in grado di ripristinare quel minimo di funzionalità che permetterà al Personaggio di tornare in azione, seppure con molta attenzione per evitare di finire nuovamente incapacitato.

Più Anime del Personaggio raggiungono lo 0, più la sua situazione si fa critica.
Ai Giocatori ed al Narratore la possibilità di decidere che la condizione del Personaggio è talmente grave da trasformare la condizione di incapacità temporanea in una permanente.
Questo può significare che la crisi di nervi del Personaggio è diventata cronica e non è più in grado di gestire lo stress della vita da musicista, oppure che le ferite subite sono così gravi da avergli causato un'invalidità che gli impedisce di continuare le sue normali attività.
Come sempre, la scelta resta ai Giocatori ed al Narratore.
Si potrebbe addirittura decidere che il Personaggio è morto.
Rust in peace

Lazy

Il meritato Riposo!
I Personaggi possono finalmente coricarsi in tutta tranquillità sotto le calde coperte del loro letto, nella roulotte semidistrutta ed infestata dalle pulci che è la loro abitazione sin da quando hanno abbandonato la casa dei genitori.

In Rockopolis, il Riposo è il metodo principale per recuperare qualsiasi caratteristica del Personaggio sia stata spesa o persa in precedenza.
Distinguiamo, in questo caso, due tipi di Riposo:

- Riposo breve
- Riposo completo

Nel caso del Riposo breve, il Personaggio può solamente recuperare punti spesi dai propri Tratti.

Per ogni due ore di riposo senza fatica o stress alcuno, il Personaggio può recuperare un punto in un Tratto a sua scelta che abbia ancora almeno un punto residuo.
Con il Riposo breve non si possono recuperare punti nei Tratti che non hanno punti residui o che sono stati Bruciati.

Con il Riposo completo, almeno otto ore di sonno o comunque di situazione di riposo senza stress o fatica, il Personaggio recupera tutti i punti mancanti in tutti i Tratti, inclusi quelli senza punti residui, ma escludendo comunque i Tratti Bruciati.
Oltre ai Tratti, il Riposo completo consente di recuperare qualsiasi Relazione si sia utilizzata in precedenza.
Un Riposo completo, inoltre, consente di recuperare un punto perso in un'Anima.

I Tratti Bruciati, invece, possono essere recuperati solo dopo aver speso 1 punto Ispirazione. Così facendo, il Tratto cessa di essere Bruciato e rimane semplicemente senza alcun punto residuo.
Tali punti possono essere quindi recuperati con il Riposo.

Giocatori e Narratore possono concordare alternative valide alle otto ore di sonno per il Riposo completo. A loro anche la libertà di considerare non normalmente recuperabili alcune condizioni, richiedendo dunque altre soluzioni al Personaggio. Ad esempio: un personaggio che abbia subito una ferita che continua a sanguinare non potrà recuperare i punti Anima persi a meno che non vada a farsi ricucire in un ospedale.

Paragrafo 10.

L'occasione è troppo ghiotta, le fiamme ti ripagheranno della sofferenza patita ascoltando questa merda.
Dai istruzioni a Rebecca su come distrarre il buttafuori mentre i Banana's Dream si recano all'intervista, e corri alla tua auto a prendere la tanica, sghignazzando.
Oh, si prospetta proprio una bella serata!

Un minuto dopo, come previsto, l'ingresso è tranquillo. Riesci a rientrare con la tanica in mano senza essere notato, e sgattaioli nel backstage. Lì cerchi la strumentazione della band, ma non la trovi.

Sai di non poterti aggirare troppo a lungo prima di essere beccato da qualcuno, quindi devi sbrigarti. Se gli strumenti non sono qui, possono solo essere sul palco. Giungi dietro la prima quinta e li trovi lì, infatti.

Non hai tempo per spostarli, ma non ti importa. Ciò che conta è solo il calore del fuoco!

Spargi la benzina sugli strumenti, consapevole che le fiamme si diffonderanno anche al resto del palco e della struttura.
Neanche questo importa.
Farai una chiamata anonima dopo cinque minuti, al massimo.

Estrai lo Zippo, e con una luce distorta negli occhi accendi la fiamma.
La luce nei tuoi occhi viene subito affiancata da quella riflessa del fuoco, che si propaga velocemente.
Sì!
È così bello!

Staresti a guardare tutta la sera, ma devi scappare. Hai appena sceso le scale e raggiunto il corridoio di fianco al palco, in fondo al quale Rebecca agita il braccio facendoti cenno di sbrigarti, quando... intravedi un uomo in completo nero.
È lui, ne sei sicuro.

È all'altro lato del corridoio, che passa dietro il palco e raggiunge le cabine di regia dall'altra parte del locale, voltato di spalle rispetto a te. Non sai se ti ha visto, ma sta camminando in direzione opposta alla tua.
Sei tentato di andargli dietro, ma cominci a sentire odore di fumo... cosa fai?

Segui l'uomo in nero? ?
Fuggi verso Rebecca? ?
~~Cerchi uno dei pulsanti di allarme incendio e lo azioni?~~ (scelta non disponibile dato che la Musa è ancora "ardente" in te, e vuole vedere le fiamme propagarsi)

Continua a pagina 114

Capitolo 11

Regole di gioco: l'On Stage

Plug in Baby

Finora abbiamo scherzato.
Fino a questo capitolo abbiamo parlato di un sacco di cose, ma solo adesso esploriamo quello per cui tutte le Rock star vivono, quello per cui ogni Band fatica.
I concerti.

Le regole *On Stage* servono a gestire tutto quello che succede durante un'esibizione e più in generale durante i concerti.
Fate vedere a tutti, anche a voi stessi, di che pasta siete fatti.

The great gig in the sky

I Personaggi sono saliti sul palco, sia questo all'interno di uno stadio o nel più piccolo pub della zona.
Adesso hanno del pubblico davanti, e non importa che ci sia una sola persona o che ce ne siano diecimila: la Band deve fare del suo meglio.

Importante: per riuscire a cominciare l'esibizione la Band deve avere un valore di Affiatamento pari almeno al numero dei membri della Band +1.
I punti Affiatamento ed il modo in cui si acquisiscono vengono descritti nel paragrafo Try, try, try di questo stesso capitolo.
Se non lo avrà, non riuscirà a salire sul palco a meno che qualcuno dei Personaggi non spenda tanti punti Ispirazione quanti sono i punti Affiatamento che mancano.
Se neanche in questo caso hanno abbastanza punti, la Band non salirà sul palco, mancando il concerto.
Se per qualunque motivo la Band non salirà sul palco (per mancanza di Affiatamento o per qualsiasi altro motivo), la sua Fama ne risentirà.
La Band perderà immediatamente il valore di Fama che avrebbe guadagnato in quel concerto se avesse ottenuto il massimo degli Applausi possibili, mentre ogni componente della Band perderà 4 punti di Fama personale.

Quando i Personaggi si trovano ad esibirsi, devono cercare di soddisfare l'Aspettativa del pubblico che si trovano di fronte.
L'Aspettativa di un concerto indica quanto è facile o difficile accontentare il pubblico e costituisce l'obiettivo da raggiungere con la performance e con la scelta dei brani da eseguire.

I brani in Rockopolis sono suddivisi per Difficoltà. La difficoltà di un brano determina la **Soglia**, ovvero quanti Successi nel suo Lancio deve ottenere il Frontman per eseguirlo correttamente.

Il Frontman sarà l'ultimo membro della Band ad effettuare il proprio Lancio, con un vantaggio o uno svantaggio dato dai Successi e dai Fallimenti degli altri membri che hanno effettuato i loro Lanci prima di lui.

Il Frontman viene deciso all'interno dei Personaggi che suonano nella Band. Tale scelta può ricadere su qualsiasi musicista, non necessariamente sul cantante o il chitarrista, anche se è in genere è l'opzione più frequente.
Una volta individuato, il Frontman mantiene il suo ruolo per tutta la durata dell'esibizione.

Trovate i Lanci descritti nel dettaglio nel capitolo 10.
È importante ricordare che anche nei Lanci *On Stage* hanno effetto tutte le regole dei normali Lanci: è ad esempio possibile ottenere ***The number of the beast*** (triplo 6) anche mentre ci si esibisce sul palco.
Nel caso di ***Aces high*** (triplo 1), alcune cose potrebbero andare storte sul palco.
Il chitarrista potrebbe spezzare una corda, il bassista far schiantare un amplificatore, il bassista sfondare le pelli della batteria.
Purtroppo le sfortune che possono succedere sul palco sono quasi infinite!

La Difficoltà di un brano stabilisce anche quanti Applausi prenderà la Band in caso di performance positiva e quanti Fischi in caso di performance negativa.
Un eccesso di Fischi può portare ad una fine prematura del concerto.

La differenza tra Applausi e Fischi si scontra poi con l'Aspettativa del pubblico. Se si riesce a superarla, il concerto ha avuto un esito positivo (possono esserci vari gradi), altrimenti è negativo.
Suonare ad un concerto richiede quindi una minima pianificazione.
Per una lista di alcune canzoni esemplificative con relative Difficoltà, Applausi e Fischi suggeriti, consultate il paragrafo ***Let there be Rock*** di questo stesso capitolo.

L'Aspettativa di un locale dipende solitamente dalle sue dimensioni, dalla sua fama, dal tipo di pubblico e dai gusti musicali che incanala.
È un valore che solitamente va da un minimo di 10 ad un massimo di 100.

Una lista di locali di esempio con la rispettiva Aspettativa può essere trovata nel capitolo 14.

Una scaletta di brani per un concerto può variare da minimo 3 fino ad un massimo di 7.
Nella realtà le Band solitamente suonano molti più brani, ma in Rockopolis si considerano solo le esecuzioni di quelli più significativi, per ridurre il numero di Lanci che la Band effettuerà.

Suonare un brano funziona nel seguente modo:
per un esito positivo del brano, il **Frontman** dovrà ottenere un numero complessivo di **Successi pari alla Soglia, ovvero il valore di Difficoltà del pezzo moltiplicato per il numero di Personaggi** nella Band.

Ad esempio, Master of Puppets ha Difficoltà suggerita 3, il che significa che il Frontman di una Band di 4 elementi dovrà superare la Soglia di 12 Successi.
Per arrivare a farlo, dovrà ottenere il supporto degli altri musicisti.

Attenzione: suonare brani non provati o non preventivamente inseriti nella scaletta può essere molto rischioso!
I brani che non sono mai stati provati possono essere suonati, ma ognuno di questi avrà la sua Difficoltà aumentata di 2 (che in questo caso può salire anche sopra il 4).
Se invece il brano fa già parte del repertorio della Band ma non è stato inserito in scaletta, la Difficoltà aumenterà solamente di 1.
Ulteriori informazioni sulle prove e la scaletta sono nel paragrafo Try, try, try di questo stesso capitolo.

Ciascun membro, escluso il Frontman, dovrà effettuare un Lancio usando l'Anima appropriata al brano (nella lista dei brani si trova anche l'indicazione di quale Anima

sia più appropriata) contro la Difficoltà del brano.
Se si ottiene un esito positivo del Lancio si fornisce 1 d6 addizionale per il Lancio che dovrà effettuare il Frontman alla fine.
Per ogni Successo in più rispetto alla Difficoltà ottenuto dai singoli membri il Frontman avrà a disposizione un ulteriore d6 per il suo Lancio finale.
Si possono usare Tratti, Relazioni ed Ispirazione in questi Lanci.
Si possono anche usare le Abilità appropriate al caso.

Il Personaggio che effettua il Lancio **può anche scegliere di utilizzare l'Affiatamento** della Band.
Per ogni punto Affiatamento speso ottiene un Successo automatico, come se avesse speso uno dei suoi punti Ispirazione.

Dopo che tutti gli altri Personaggi hanno effettuato i loro Lanci e calcolato i loro Successi, il Frontman effettua il proprio.
Come indicato prima, ai d6 forniti dall'Anima appropriata somma 1 d6 per ogni esito positivo ottenuto dagli altri Personaggi. A questi somma anche eventuali Tratti che decida usare. Dopo il lancio può anche usare l'Ispirazione per ottenere ulteriori successi.

Se raggiunge in questo modo il valore di Successi necessari (12 nell'esempio fatto sopra), il brano è stato eseguito bene e si guadagna il numero corrispondente di Applausi (il doppio, se non si è ottenuto neanche un Fallimento). Altrimenti si è fallito e si prende il numero corrispondente di Fischi.

Paragrafo 11.

Gli corri dietro. Stavolta non ti sfuggirà!

Lo raggiungi non appena girato l'angolo. Lo trovi voltato verso di te, come se ti aspettasse.
Parla prima che tu possa dire qualsiasi cosa.
"Eccola, infine. Sono felice che abbia deciso di venire da me, signore. Ecco qui, lo tenga e ne faccia buon uso."
E ti passa un piccolo biglietto da visita. Senza darti nemmeno il tempo di dargli un'occhiata, continua.
"Adesso credo che sia il caso di andarcene, non è d'accordo?"
In effetti cominci a sentire odore di bruciato. La pelle ti freme ancora per l'emozione, ma sai che il tempo a disposizione non è molto.
"Ci vedremo prossimamente, spero. A presto, signore."
E si volta nuovamente, continuando in direzione delle cabine di regia, mentre tu non puoi fare altro che annuire mentre ti infili il biglietto da visita in tasca.

Torni indietro, sperando di raggiungere Rebecca e gli altri prima che la zona si affolli troppo, ma vedi che già qualcuno sta venendo di corsa verso le scale che conducono al palco.
Temi che sia già troppo tardi per non farti vedere, ma provi comunque a salire le scale, verso le fiamme. Il calore è già fortissimo e le fiamme si sono propagate molto più di quanto pensavi.
Ti sbrighi per riuscire a passare oltre senza farti ferire dal fuoco e sbuchi sulla parte frontale del palco.
Dietro di te esce un denso fumo scuro.

Sotto al palco, centinaia di persone ti guardano. O meglio, guardano il

Scegliere l'Anima appropriata:
in alcuni casi i brani scelti dai Giocatori saranno molto chiaramente identificabili con un'Anima, a seconda del genere Rock di appartenenza.
Cosa succede, però, quando si scelgono brani con un genere non definito precisamente dalla quattro Anime di Rockopolis?
I Giocatori ed il Narratore potranno concordare il modo di suonare che intende utilizzare il Personaggio per affrontare quello specifico brano: il batterista, ad esempio, potrebbe scegliere di usare più "cattiveria" possibile, andando ad utilizzare la propria Anima Metal, mentre il chitarrista potrebbe scegliere di abbellire le melodie con effetti ed altri accorgimenti, rendendole orecchiabili in accordo con la sua Anima Glam.
La scelta dell'Anima da utilizzare diviene quindi a discrezione dei Giocatori e del Narratore.

Attenzione, però: unire troppi stili differenti rischia di trasformare l'esecuzione in una cacofonia spiacevole. Per ogni Anima differente che i Personaggi utilizzeranno, il brano avrà una penalità al suo valore di Applausi ed una maggiorazione al suo valore di Fischi:
-1 Applausi x Anima differente
+1 Fischi x Anima differente
(la prima Anima ovviamente non conta)

fumo, ma non possono non notare anche te. Salti velocemente giù, cercando di mescolarti alla folla, che ora comincia ad agitarsi. Le prime urla si stanno levando, e la massa di persone sta spingendo violentemente per raggiungere l'uscita.

Dal piano di sopra, i Banana's Dream guardano la scena sconvolti. Incroci lo sguardo del loro chitarrista, e gli mostri il dito medio.
Fanculo, ormai non hai niente da perdere.
Li avessi davanti a te, pisceresti sui loro capelli cotonati.

La folla ti sposta e ti trascina vicino all'ingresso. Poco distante, vedi Patrick dietro al botteghino, indaffarato. Lo raggiungi e vedi che ha approfittato del caos per stordire l'impiegato alla cassa; cassa che sta svuotando alacremente. Nei suoi occhi vedi brillare una fiamma, per certi versi simile alla tua: sai che adesso è preda di una folle eccitazione. Fermarlo non sarà facile, e lui non si arresterà finché non avrà svuotato tutto.
Rebecca arriva subito dopo: "Adele non è con te? Era venuta a cercarti dietro le quinte, ma non è riapparsa."
Poi guarda Patrick con aria interrogativa.
Devi decidere alla svelta, rimanere troppo a lungo qui può essere pericoloso.

Lasci qui Patrick ed Adele e scappi insieme a Rebecca?
Fermi Patrick e scappi con Rebecca e lui?
Ti metti a cercare Adele insieme a Rebecca?
Fermi Patrick e con lui e Rebecca andate a cercare Adele?

Continua a pagina 120

Ai nostri Personaggi viene richiesto di suonare Cinthy-Ruth dei Black Merda, un brano funk rock con influenze psichedeliche. Non è un brano del loro repertorio abituale, ma è il pezzo preferito del proprietario del locale in cui suonano, quindi cercano di accontentarlo per provare a scucirgli un'altra serata in seguito.
Devono dunque decidere come affrontarlo: il bassista ed il batterista optano per la loro Anima Blues, la più alta che hanno. Per lo stesso motivo il chitarrista sceglie la sua Anima Metal ed il cantante la sua Anima Punk.
In questo modo ognuno di loro avrà il maggior numero di dadi da tirare.
Il miscuglio di stili, però, rende il sound un po' particolare, tanto da non risultare buono come se il brano fosse suonato tutto con il medesimo stile.
Visto che le Anime totali sono 3, il valore di Applausi del brano - che Narratore e Giocatori decideranno dopo aver assegnato una difficoltà - sarà diminuito di 2 (la prima Anima non si conta). Per lo stesso motivo il valore dei Fischi che la Band prenderà in caso di esecuzione sbagliata salirà di 2.

Durante l'esibizione, la performance dei musicisti creano Influenza Reciproca con le altre.
Le buone performance stimolano il successivo musicista a fare meglio.

Se un membro della Band ottiene almeno un numero di Successi pari al valore di Difficoltà del brano, il membro successivo potrà tirare un dado in più nel proprio Lancio.
Se anche questi otterrà lo stesso risultato, il membro seguente avrà 2 dadi addizionali e così via: più performance incredibili concatenate si potenziano.

Funziona purtroppo anche al contrario.
Se un membro della Band non ottiene abbastanza Successi il membro successivo avrà a disposizione un dado in meno e la Band prende 1 Fischio.

Se anche questi otterrà lo stesso risultato, il membro seguente avrà 2 dadi in meno (e la Band prenderà un altro Fischio) e così via.

Se in un qualsiasi momento dell'esibizione i Fischi ottenuti superano di 10 il valore di Applausi ottenuti, il concerto viene interrotto.
La Band perderà immediatamente il valore di Fama che avrebbe guadagnato in quel concerto se avesse ottenuto il massimo degli Applausi possibili, mentre ogni componente della Band perderà 4 punti di Fama personale, esattamente come se si fossero rifiutati di salire sul palco.
Il pubblico è disgustato dall'esibizione e, a seconda della situazione, potrebbe anche prendersela direttamente con la Band.
L'entità del fallimento varia in base a quanti Applausi la Band aveva già ottenuto in precedenza ed a quanti Fischi abbia preso contemporaneamente la Band.
L'esatto esito narrativo del fallimento è lasciato alla decisione dei Giocatori e del Narratore.

Se al termine dell'esibizione la Band ha raccolto un numero di Applausi pari o superiore all'Aspettativa del concerto, allora ha avuto successo!
Altrimenti, purtroppo, è stata una disfatta.

Attenzione:
suonare On Stage non è una passeggiata. Occorre pianificare molto bene la scaletta e tutta l'esibizione, essendo in grado di calcolare tutte le risorse che si hanno a disposizione per ottenere un risultato positivo.
I Giocatori troppo "spensierati" potrebbero scoprire presto a loro spese che salire sul palco senza un'adeguata preparazione può essere tremendamente deleterio.

Tabella riepilogativa dell'esecuzone On Stage

Ogni membro della Band – tranne il Frontman – effettua un Lancio sull'Anima appropriata.	
Ogni esito positivo ottenuto = +1 d6 al Lancio finale del Frontman	
Ogni Successo in più rispetto alla Difficoltà = +1 d6 al Lancio finale del Frontman	
Inoltre	ogni volta che un membro ottiene un esito positivo, +1 d6 al Lancio del membro successivo (anche se è il Frontman)
	ogni volta che un membro ottiene un esito negativo, -1 d6 al Lancio del membro successivo (anche se è il Frontman)
Gli effetti sono cumulativi	due esiti positivi di seguito = +2 d6 al Lancio del terzo musicista e così via
	due esiti negativi di seguito = -2 d6 al Lancio del terzo musicista e così via
Soglia del brano = Difficoltà del brano x numero di Personaggi	
Se il Lancio finale del Frontman ottiene un numero di Successi pari o superiore alla Soglia, la Band prende il numero di Applausi indicati.	
Se non ottiene abbastanza Successi, la Band prende il numero di Fischi indicati.	
Il concerto viene interrotto se i Fischi sono maggiori o uguali degli Applausi + 10	
Al termine del concerto	se gli Applausi sono uguali o superiori all'Aspettativa, il concerto è stato un successo
	se gli Applausi sono inferiori all'Aspettativa, il concerto è stato un fallimento
I Lanci dell'*On Stage* funzionano esattamente come i Lanci dell'Off Stage	
Si possono usare Tratti, Relazioni, Ispirazione, Abilità ed Affiatamento	

Il concerto della Band Vanilla pigs sta volgendo al termine. I Personaggi hanno solamente un altro brano in scaletta, poi la serata sarà conclusa e sapranno se il pubblico è rimasto entusiasta oppure no.
La Band sta suonando in un locale che ha un'aspettativa di 40. Per ora ha totalizzato 45 Applausi e 12 Fischi.
Non corre il rischio di venire cacciata dal palco per i troppi Fischi, ma rischia comunque di concludere la serata con una magra figura e nessuna Fama guadagnata, o addirittura persa.

La scaletta deve concludersi con Ziggy Stardust di David Bowie. Se eseguita correttamente, farà guadagnare 15 Applausi alla Band.
I membri sono 4 in tutto, quindi la Soglia del concerto è pari a 12 (Difficoltà 3 x 4 membri della Band).
Vediamo come se la cavano.

Comincia a suonare Jerry, il chitarrista. Il brano si suona con l'Anima Glam, che Jerry ha a valore 2. Deve ottenere almeno 3 Successi (il Lancio si effettua contro la Difficoltà del brano), quindi ha bisogno di un aiuto.
Non vuole mandare in malora la serata, quindi decide di bruciare il suo Tratto Chitarrista Geniale. Aveva già dato fondo a questa sua capacità, quindi ottiene solo 2 d6 extra.
Lancia dunque 4 d6… 1-3-5-2
Solo due Successi, ma Jerry non si lascia andare. Nei giorni precedenti ha dato sfogo alla sua Musa Bacchus bevendo come un ossesso, ed ha giusto giusto 2 punti Ispirazione da utilizzare.
Con le ultime sue energie, Jerry totalizza quindi 4 Successi. Esito positivo per il suo Lancio! Il Frontman avrà 1 d6 addizionale per riuscire a superare la Difficoltà del brano.

La sua discreta performance ispira Marlene, la batterista, che ai suoi 3 d6 forniti dalla sua Anima Glam somma 1 d6 per l'influenza positiva del chitarrista.
Anche Marlene dà fondo al suo Tratto Batterista Instancabile, ottenendo altri 2 d6.
Lancia dunque 6 d6… 4-6-2-5-1-5.
4 Successi! Inoltre ha ottenuto un 6, che rilancia, ed ottiene… 4.
5 Successi totali.
Il Frontman avrà quindi 2 d6 addizionali per il suo Lancio finale.

Sta adesso a Frank, il bassista.
Frank ha 2 d6 addizionali visto che i suoi compagni stanno andando alla grande. Purtroppo la sua Anima Glam vale solamente 1 ed ha già esaurito tutti i vantaggi che poteva usare con Tratti e Relazioni. Gli è rimasto solamente un punto Ispirazione.
Lancia 3 d6… 4-1-4
2 Successi. Dovrebbe arrivare a 4, ma neanche con il suo ultimo punto Ispirazione potrebbe farcela. Può però usare uno degli ultimi due punti Affiatamento che ha la Band, e decide di farlo.
Spendendo un punto Ispirazione ed un punto Affiatamento ottiene l'obiettivo.
+1 d6 addizionale per il Frontman.

Adesso sta a Zara, la cantante, il Frontman (o Frontwoman) della Band.
Dagli esiti dei suoi compagni ha a disposizione +4 d6 (1 da Jerry, 2 da Marlene ed 1 da Frank). Non solo: la catena di esiti positivi dei suoi compagni la sostiene e la galvanizza, dandole altri 3 d6 addizionali.
La sua Anima Glam vale 3, quindi ha per ora un totale di 10 d6 da usare nel suo Lancio.
Sembrano molti, ma la Soglia è di 12 Successi, vista la Difficoltà del brano.
Anche lei, purtroppo, ha esaurito praticamente tutte le frecce al suo arco nei brani precedenti, ed è rimasta con due

soli punti Ispirazione.
Deve tentare la fortuna.
Lancia i suoi 10 d6… 4-2-1-6-4-3-4-5-3-5
8 Successi. C'è un 6, che rilancia… 3.
9 Successi.
Non bastano ancora, deve trovare le risorse altrove.
Per fortuna dei Vanilla Pigs i 2 punti Ispirazione ed il punto residuo di Affiatamento bastano: con 3 Successi aggiuntivi il Lancio di Zara raggiunge i 12 Successi necessari a superare la Soglia. Esito positivo!

La Band guadagna dunque 15 Applausi, raggiungendo un totale di 60.
L'Aspettativa del concerto era 40, quindi la serata si è conclusa con un risultato accettabile.

Quanta Fama ha guadagnato la Band da questa fatica?
(Applausi - Fischi) - Aspettativa
(60 - 12) - 40 = 48 - 40 = 8
La Band esce dal locale con 8 punti Fama addizionali.

Ne è valsa la pena!

Inoltre, Zara ottiene 4 punti Fama personali, visto che il pubblico si è concentrato maggiormente su di lei durante l'esibizione della Band. Gli altri membri della Band ottengono 2 punti Fama personale a testa.

Ogni membro della Band guadagna infine un punto Esperienza.
Meglio di niente…

Blaze of glory

Ovviamente, ogni azione ha una motivazione, un obiettivo ultimo che spinge a compierla.
Per quanto riguarda le esibizioni, ciò che spinge le Band è la Fama (e talvolta i debiti, ma per il momento tralasciamo l'argomento).

La Fama è un valore della Band che viene guadagnato a seguito delle esibizioni On Stage.
La Fama si calcola così:
(Applausi - Fischi) - Aspettativa

Importante: la Band può addirittura perdere Fama, se il valore risultante è negativo.
In questo caso, però, la Band perde solo la metà (arrotondando all'intero superiore) dei punti Fama negativi così calcolati.

Nell'esempio di prima con i nostri Vanilla Pigs, basta pensare che sarebbe bastato che Zara avesse un punto Ispirazione in meno per non farcela.
In quel caso avrebbero preso 12 Fischi, la serata sarebbe stata decisamente deludente e la Band avrebbe addirittura perso 10 punti Fama (la metà del risultato, -19).
Zara avrebbe inoltre perso 5 punti Fama personali e gli altri membri 2 a testa.
Suonare On Stage non è uno scherzo, e la Band dovrebbe sempre pianificare bene l'esibizione e calcolare attentamente le risorse a propria disposizione.

In caso di concerto annullato (perché la Band non sale sul palco per mancanza di Affiatamento o per un qualsiasi altro motivo), oppure di concerto interrotto perché la Band ha preso troppi fischi, la Band perderà immediatamente il valore di Fama che avrebbe guadagnato in quel concerto se avesse ottenuto il massimo degli Applausi possibili.
Contemporaneamente ogni componente della Band perderà 4 punti di Fama personale.

La Fama non può mai scendere sotto lo 0

In base alla Fama guadagnata i vari membri della Band possono guadagnare punti Esperienza.

Paragrafo 12.

Per un attimo pensi a come fermare Patrick
Una testata, come ieri, potrebbe andar bene, ma nella sua condizione attuale probabilmente te la restituirebbe e continuerebbe a depredare la cassa.

Fai cenno a Rebecca e vi tuffate nella calca, alla ricerca di Adele. La folla spinge TUTTA in direzione opposta alla vostra, ed il caos è infernale. Somiglia alle feste a cui partecipavi da ragazzo. Il baluginio delle fiamme sul palco rende la somiglianza davvero incredibile, in effetti.

Cerchi di farti strada con Rebecca dietro, che però non è di grande aiuto, impegnata com'è a cercare di non farsi buttare a terra. Spingi con tutte le tue forze, mentre guardi in giro e cerchi di capire dove possa essersi cacciata la tua batterista.

Tabella comparativa tra Fama ed Esperienza guadagnate	
Fama inferiore a 0	Nessun punto Esperienza guadagnato
Fama 0 - 10	1 punto Esperienza guadagnato
Fama 11 - 20	2 punti Esperienza guadagnati
Fama 21 - 30	3 punti Esperienza guadagnati
Fama maggiore di 30	3 punti Esperienza guadagnati e la Band guadagna 2 punti Affiatamento

Cominci a grugnire per lo sforzo, sudando come un pazzo. Poi passi ad urlare a squarciagola.
L'esperienza delle feste giovanili ti è d'aiuto, perché riesci a farti strada.
Poi rifletti: conosci Adele, e sai che quando viene contrariata cerca subito sfogo nell'alcool. Tu l'hai ignorata quando ti chiamava nel corridoio, e probabilmente è andata a bere qualcosa.

Non ti sbagli. La trovi al bancone del bar, che beve Scotch come se fosse vodka.*
Devi sgolarti per scusarti con lei e far sì che vi segua fuori. Alla fine acconsente, ma insiste che la aiutiate a portar via quante più bottiglie potete. Vi avviate all'uscita carichi come muli, mentre Quella Che Alza Il Gomito passa dalla rabbia all'ebete felicità.
Nel caos dell'uscita, mentre il fumo ormai esce anche dal portone principale, è facile passare inosservati e correre alla macchina. Trovate Patrick ad attendervi, già dentro e con il motore acceso.
È un pazzo, ma non si può dire che non sia un amico.

Appena siete tutti dentro, la macchina schizza in avanti e fuggite dal posto. Come se lo sgommare delle ruote avesse dato un segnale, pochi secondi dopo esser partiti ti giunge una telefonata.

Dal display vedi che è Finch. Potrebbero essere guai: cosa fai?
Rispondi, facendo finta di niente e, se dovesse accusarti, dichiarandoti innocente?

Rispondi, vantandoti dell'atto compiuto e dicendogli che se è la spettacolarità che cerca per il suo evento, è solo a te che deve affidarsi?
Non rispondi, ma contatti i tuoi agganci nei bassifondi e fai girare la voce che siete stati voi?
Non rispondi e vi andate a nascondere fuori città, aspettando domani, per evitare grane?

**Citazione da una serie televisiva. Se la riconoscete, scrivete una mail a: info@minosgames.com e riceverete i nostri complimenti più calorosi.*

Continua a pagina 128

Ogni componente della band acquisirà anche **Fama personale**, secondo il seguente criterio:
il Frontman guadagnerà Fama personale pari al 50% della Fama del concerto;
i restanti membri della Band guadagnano Fama personale pari al restante 50% di Fama diviso per il loro numero (arrotondando all'intero superiore).

Il calcolo di sopra vale anche in caso di Fama negativa: il Frontman perderà più Fama personale dei suoi compagni, in proporzione alla Fama negativa ottenuta dalla Band.

L'utilità della Fama e le complicazioni che un divario troppo ampio tra Fama di gruppo e Fama personale può portare saranno descritte nel dettaglio nei capitoli 12 e 13.

Let there be Rock

Di seguito una lista indicativa delle possibili Difficoltà, Applausi e Fischi di alcuni brani.
La Difficoltà va da 1 a 4 (maggiore il valore, più difficile il brano).
Gli Applausi generalmente si calcolano moltiplicando per 5 la Difficoltà.
I Fischi generalmente si calcolano moltiplicando per 4 la Difficoltà.

Tali valori sono solo indicativi, il Narratore ed i Giocatori possono accordarsi per modificarli a piacimento.

Anche i generi indicati sono di riferimento: si possono considerare variazioni, anche in base ad eventuali differenti versioni che la band decida di suonare.

Narratore e Giocatori, ovviamente, sono liberi di creare la loro lista di brani con appropriati valori, anzi, sono caldamente invitati a farlo.

La lista fornita serve solo come ispirazione per la creazione delle proprie playlist originali, nonché come riferimento per la creazione di brani originali della Band, descritta in seguito.

A tutti i musicisti che stanno leggendo queste righe: la lista è esemplificativa.
Abbiamo volutamente operato una semplificazione nella classificazione delle difficoltà dei brani, così come un'approssimazione del genere.
Inoltre sappiamo benissimo che la difficoltà ha alcuni aspetti soggettivi.
Speriamo che comprendiate la necessità di mantenere il tutto il più semplice possibile per giocatori non musicisti.
Siete comunque liberi di cambiare tutto a vostro piacimento, secondo quello che vi suggerisce la vostra esperienza musicale.
Basta che non rompiate le scatole a noi...

Tabella brani di riferimento

Titolo - Band	Difficoltà	Genere	Applausi	Fischi
Breaking the law - Judas Priest	1	Metal	5	4
Iron maiden - Iron Maiden	1	Metal	5	4
Raw power - Iggy Pop	1	Punk	5	4
Don't call me white – NOFX	1	Punk	5	4
Paint it black - The Rolling Stones	1	Blues	5	4
Piece of my heart - Janis Joplin	1	Blues	5	4
I wanna rock - Twisted Sisters	1	Glam	5	4
Rock and roll all night - Kiss	1	Glam	5	4
Seek and destroy - Metallica	2	Metal	10	8
Wake up dead - Megadeth	2	Metal	10	8
Anarchy in the UK - Sex Pistols	2	Punk	10	8
I wanna be sedated - Ramones	2	Punk	10	8
La Grange - ZZ Top	2	Blues	10	8
Strange kind of woman - Deep Purple	2	Blues	10	8
Saturday night is all right for fighting - Elton John	2	Glam	10	8
Walk this way - Aerosmith	2	Glam	10	8
Cowboys from hell - Pantera	3	Metal	15	12
Heaven and hell - Black Sabbath	3	Metal	15	12
London callin' - The Clash	3	Punk	15	12
Psycho killer - Talking heads	3	Punk	15	12
Purple Haze - Jimi Hendrix	3	Blues	15	12
White room - Cream	3	Blues	15	12
Welcome to the jungle - Guns'n Roses	3	Glam	15	12
Ziggy stardust - David Bowie	3	Glam	15	12
Painkiller - Judas Priest	4	Metal	20	16
Imaginations from the other side - Blind Guardian	4	Metal	20	16
Love will tear us apart - Joy Division	4	Punk	20	16
Friday I am in love - The Cure	4	Punk	20	16
Locomotive breath - Jethro Tull	4	Blues	20	16
Child in time - Deep Purple	4	Blues	20	16
Bohemian Rhapsody - Queen	4	Glam	20	16
Heat of the night - Whitesnake	4	Glam	20	16

Nothing else matters

Se il Narratore ed i Giocatori lo desiderano, possono approfondire la caratterizzazione dei loro brani con il Tema.
Il Tema è l'argomento (o gli argomenti) trattato dal testo del brano. Tramite alcune finezze compositive si può trasmettere il Tema anche attraverso la sola musica.

Il Tema può essere qualcosa che il pubblico di un concerto apprezza o disprezza particolarmente. A seconda del luogo in cui si suona, alcuni Temi potrebbero aiutare a catturare il pubblico, facendo guadagnare più Applausi e diminuendo il numero dei Fischi in caso di fallimento.
Allo stesso modo, un Tema che il pubblico non apprezzi potrebbe abbassare gli Applausi ed aumentare i Fischi.
Il valore esatto dell'aumento o della diminuzione è a discrezione del Narratore e dei Giocatori.

Suonare un brano che parli della strada e della nostalgia di casa andrà benissimo per un concerto in un club di bikers.
Al contrario, un brano che parli di oltraggio alle forze armate potrebbe non essere l'ideale per un concerto alla festa della polizia.

Se non si vuole raggiungere tale grado di approfondimento, si può comunque fare la stessa considerazione con il Genere del brano.

Se il Genere del brano (o l'Anima principale che si usa nella sua esecuzione) è una che al pubblico proprio non piace, si possono avere abbassamenti degli Applausi ed innalzamenti dei Fischi.
Se si incontrano i gusti del pubblico, ovviamente, può succedere l'inverso.

Solitamente i Generi vengono contrapposti in questo modo:
Metal - Punk
Blues - Glam

Questa è però solo un'indicazione di massima. Narratore e Giocatori sono liberi di concordare accoppiate di Generi "opposti" a loro piacimento.

Suonare** Girls, girls, girls **dei Mötley Crüe in una enoteca il cui pubblico ha evidentemente gusti Blues non è certo il massimo.

Try, try, try

Le prove.
Non c'è Band che possa esimersi dall'effettuarle.
O meglio, non c'è Band che valga la pena ascoltare che possa esimersi dall'effettuarle.

Le prove sono il momento in cui la Band forma la propria scaletta di brani, prova a comporre il nuovo album campione di vendite o semplicemente si ubriaca attendendo che uno dei membri ritardatari arrivi. Spesso ad arrivare è solo un messaggio che annuncia l'assenza quella sera.

Le prove, soprattutto, sono il momento in cui la Band guadagna Affiatamento, essenziale per le sue esibizioni *On Stage*.

L'Affiatamento è una sorta di Ispirazione "comune" a tutta la Band.
I Personaggi coinvolti nella prova *On Stage*, infatti, possono scegliere di attingere alla riserva di punti Affiatamento per ottenere gli stessi vantaggi che otterrebbero dall'uso dell'Ispirazione: per ogni punto Affiatamento speso, la prova di quel Personaggio ottiene un Successo automatico in più.

L'Affiatamento è anche uno dei requisiti essenziali per salire su un palco: la Band deve avere un valore di Affiatamento pari al numero dei suoi membri +1 se vuole cominciare la prova On Stage, altrimenti l'incapacità di suonare insieme impedirà loro di avventurarsi di fronte al pubblico.
I Personaggi possono sostituire i punti Affiatamento mancanti con altrettanti punti Ispirazione, ma sono entrambe risorse preziose: è un peccato sprecarle.

Per ogni prova effettuata dalla Band con tutti i suoi membri presenti, questa guadagna 2 punti Affiatamento.
I membri presenti devono ovviamente essere in grado di partecipare attivamente alla prova: il membro che si presenti ubriaco marcio difficilmente sarà in grado di dare il suo contributo, e la sua condizione finirà per penalizzare tutta la Band.

L'Affiatamento guadagnato può variare in base alla qualità della sala prove. Ulteriori informazioni in merito si trovano nel capitolo 14.

La prova è anche il momento in cui la Band impara i brani da inserire nella scaletta, siano questi cover (brani di altre Band, più o meno famosi) o pezzi originali.

In sala prove la band potrà imparare 2 nuovi brani per ogni punto Affiatamento che guadagna in quell'occasione. La Band può imparare un numero massimo di brani pari al totale dei valori delle Anime di tutti i membri della Band.

I brani imparati dovranno essere annotati nella scheda della band per essere poi eventualmente selezionati per le future scalette dei concerti.

Se la band raggiunge il limite dei brani imparati e, comunque vuole introdurre un nuovo brano può togliere uno dei brani precedentemente imparati dalla lista: non verrà più ripassato in sala prove e verrà progressivamente dimenticato.

I'd love to write another song

Quasi tutte le Band emergenti si formano per fornire la propria interpretazione del Rock al mondo, per poter scrivere i propri brani al fine di trasmettere un messaggio originale.

Durante le prove la Band può decidere di iniziare a lavorare su un brano originale.
Per questo un componente della band, colui che ha avuto la prima ispirazione del brano come il testo o alcuni accordi, dovrà scegliere l'Anima appropriata al Genere del brano da inventare (vedi il riquadro evidenziato a pagina 115 per la scelta dell'Anima appropriata).

Il Personaggio dichiara dunque di voler scrivere un brano originale e spende due punti Ispirazione.
Il Personaggio stabilisce inoltre quale valore di Difficoltà avrà il brano, da 1 a 4.

Il Personaggio esegue infine un Lancio sull'Anima scelta pari alla Difficoltà del brano +2.
Ad esempio, tentare di comporre un brano di Difficoltà 1 richiederà un Lancio con Difficoltà 3.
Può utilizzare Ispirazione, Tratti, Abilità e Relazioni in questo Lancio.

Ogni altro Personaggio della Band può aggiungere 1 d6 al Lancio di chi sta componendo se il suo valore dell'Anima scelta non è inferiore al valore di chi sta componendo.
Inoltre, i Personaggi possono spendere **due** punti Ispirazione per fornire un Successo automatico al compositore.
Infine si può aiutare il compositore spendendo **tre** punti Affiatamento per fornire un ulteriore Successo automatico.
I Personaggi che non stanno componendo non possono usare Tratti o altre facilitazioni al di fuori dell'Ispirazione e dell'Affiatamento.

Se il Lancio ha esito positivo, il brano sarà completato entro una settimana per ogni punto di Difficoltà (la Difficoltà base del brano, non quella maggiorata contro la quale è stato effettuato il Lancio).
Per ogni due Successi in più rispetto al necessario, la scrittura richiede una settimana in meno. Il minimo è comunque una settimana: il tempo di composizione non può mai scendere al di sotto.

Se il Lancio ha esito negativo, il Personaggio spende una settimana cercando di far funzionare ciò che ha scritto, ma non arriva a niente di utilizzabile.

Una volta che un brano è stato composto gli va trovato un titolo e vanno indicati, se si vuole, anche il suo Genere ed il suo Tema.
Il brano composto andrà quindi aggiunto alla lista dei brani conosciuti. In caso di posto mancante, depennarne automaticamente uno di quelli già imparati.

Capitolo 12

Crescita dei personaggi

Working man

I Personaggi, inutile negarlo, sono un po' come i nostri bambini. Li accudiamo, cerchiamo di dare loro il meglio, e soprattutto, cerchiamo di tenerli alla larga dai problemi che potrebbero causarsi da soli.

Esattamente come bambini, i nostri Personaggi possono crescere.
Non quella crescita fastidiosa fatta di vasini, scuole elementari e compleanni di compagni antipatici, per fortuna.
La crescita dei Personaggi si misura con la loro Esperienza e con la loro Fama personale.
Acquisendo Esperienza il Personaggio può migliorarsi, aumentando i valori sulla sua Scheda ed acquistando capacità che prima non immaginava neppure.
Acquisendo Fama, invece, il Personaggio migliora la sua popolarità ed ottiene tutti i vantaggi (ed anche i potenziali svantaggi) narrativi del cominciare ad esser famoso.

Growing up in public

Come visto nel capitolo precedente, i Personaggi possono guadagnare Esperienza dalle loro performance *On Stage*.
Può capitare anche che guadagnino punti Esperienza in alcuni contesti *Off Stage*, come indicato nel capitolo 13.

Qualunque sia la fonte dei punti Esperienza guadagnati dal Personaggio, questi avrà modo di spenderli per migliorarsi, una volta che ne avrà guadagnati abbastanza.
I punti Esperienza possono essere spesi come indicato nella tabella successiva, ottenendone i benefici descritti.

Tabella della crescita tramite Esperienza

Punti Esperienza spesi	*Vantaggio*
5	Acquistare un nuovo Tratto a valore 1
5 x il nuovo valore	Aumentare il valore di un Tratto di 1
10 x nuovo valore	Aumentare il valore di un'Anima di 1
7 + (7 x il numero di Abilità possedute)	Acquisire una nuova Abilità

Paragrafo 13.

"Pronto, Markus?" rispondi cercando di simulare una voce perplessa.
"Ehi" la sua voce è glaciale "dove sei?"
"In auto, stiamo andando a sentire quel tuo gruppo. Come si chiamano?"
Dall'altra parte c'è silenzio.
Mentre scorrono i secondi senza una risposta, ti ricordi che Finch è il tipo di persona che potrebbe tenere il corpo di un uomo che l'ha tradito in ibernazione sotto grafite.
Sospetti che gli piacerebbe tenerlo come ornamento della casa, come un novello Jabba the Hutt.

Quando parla, il suo tono è più dolce, e non sai se temerlo più del silenzio.
"Potete pure tornare indietro, allora. Lo spettacolo è già finito, e sapessi che SPET-TA-CO-LO.

Ti sarebbe piaciuto, sai? Fiamme, fumo, tutto come amavi farlo tu una volta."
Una piccola pausa.
"Ma moooolto meglio di come lo facevi tu."

Questo bastardo vuole farti ingelosire!

"Sai" continua "sono proprio felice che i Banana's Dream parteciperanno al NOSTRO evento. Con la pubblicità che si sono fatti stasera, direi che le star della serata saranno loro.
Non ti dispiace mica se, oltre al contest, organizzo un'esibizione fuori concorso solo per loro, no?
Dopotutto, almeno qualcuno di quelli che verranno a sentire loro potrebbe anche interessarsi a voi."

Figlio di puttana. Sa tutto, e vuole trarne il maggior vantaggio possibile. D'altronde è così che ha raggiunto la sua posizione: sfruttando al meglio tutte le occasioni, anche quelle che potevano sembrare negative.
Finch ribalta le situazioni come un grande squalo ribalta la barca della quale vuole assaggiare gli occupanti. Con meno denti, forse, ma più bianchi ed inquietanti.

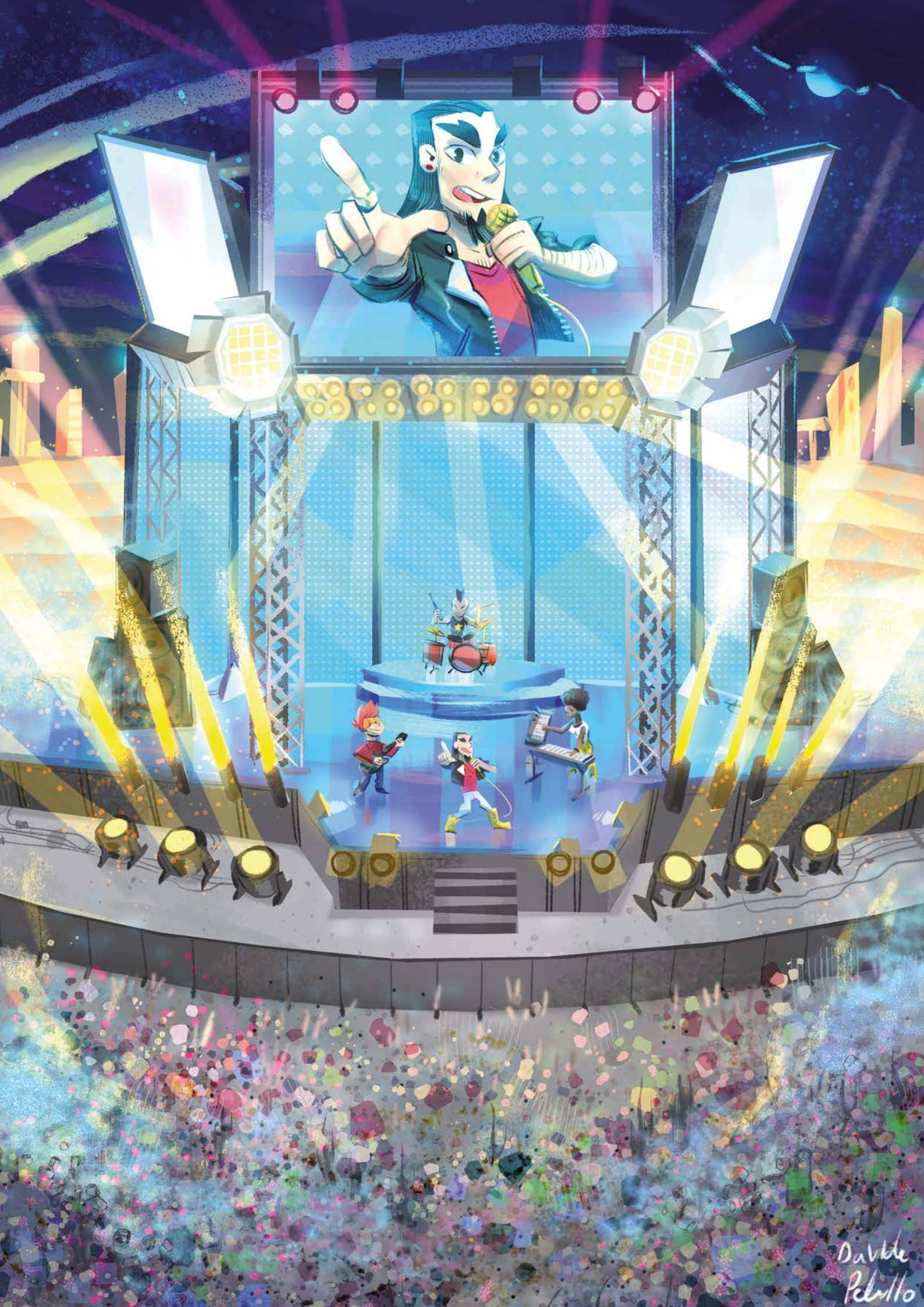
"Figurati" sei costretto a rispondere. "Solo, mi dispiacerebbe non poterci misurare con un gruppo simile, dato che ne parli così bene."
Senti il suo sorriso anche attraverso il telefono.
"Beh, dovreste dimostrarmi di essere al loro livello, e non credo ce la farete in così breve tempo. Nemmeno come strumentazione siete loro pari: i loro strumenti sono NUOVI DI ZECCA. Non credo siate in grado di fare qualcosa di esagerato come hanno fatto loro stasera.
Ne riparleremo nei prossimi giorni, comunque. Ora ti saluto, devo fare un po' di chiamate.
TUTTI devono sapere dei Banana's Dream e della loro serata infuocata."

Lanci il telefono sul fondo dell'abitacolo, urlando.
Vi ha messo nella merda. Puoi solo sperare che la storia che racconterà possa togliere un po' di sospetti da voi, ma dubiti che i gestori del locale gli daranno retta.
È anche chiaro che procurerà lui gli strumenti a quei bastardi. La vostra azione è stata un completo fallimento.

Ora è tardi, e decidete di separarvi. Appuntamento al giorno dopo; nel pomeriggio, dice Patrick sorridendo. La mattina ha da fare, sembra.
Vai a letto, stanco ed agitato. Prima di scivolare in un sonno inquieto, devi decidere cosa fare domani.

Cominciate a cercare altre band che partecipino al contest?
Cercate i Banana's Dream per "sistemarli" definitivamente, in modo che non possano essere un problema al vostro evento?
Cominciate ad indagare sui sospetti colpevoli del furto?
Cercate di approfondire la questione dell'uomo in nero e del suo criptico messaggio?

Continua a pagina 134


Davide
Pebillo

Debbie ha accumulato 15 punti Esperienza, ed ora vuole spenderli.
Può spenderne 5 per acquisire il Tratto Convincente, che l'aiuterebbe nelle relazioni sociali.
Altrimenti potrebbe spenderne 10 per portare il Tratto Chitarrista geniale al valore 2, visto che già lo possiede a valore 1.
Vorrebbe tanto aumentare di 1 la sua Anima Glam, attualmente a valore 1, ma le costerebbe 20 punti Esperienza, ed al momento non ne ha abbastanza.
Può invece spendere 14 punti Esperienza per acquistare l'Abilità Metal energy, visto che già possiede anche l'Abilità Defender.

Narratore e Giocatori possono anche concordare variazioni ai limiti imposti. Se vogliono far crescere i loro Personaggi oltre quanto gli altri possano permettersi possono addirittura portare dei Tratti a 4 o delle Anime a 5.
Si consiglia però di farlo solamente per Personaggi che abbiano già acquisito e speso molta Esperienza rispettando i limiti imposti, così da conoscere bene il regolamento e poter gestire al meglio gli effetti di tali modifiche.

Celebrity skin

Come già visto nel capitolo precedente, la Fama viene guadagnata suonando in situazioni *On Stage*.
In alcuni rari casi, descritti nel capitolo successivo, potrebbe essere guadagnata con particolari azioni *Off Stage*.

La Fama è un indicatore molto importante per la Band ed i singoli Personaggi.

A livello di gioco, la Fama della Band è il "biglietto d'ingresso" che consente l'accesso ad alcuni luoghi prestigiosi in cui esibirsi. Si tratta di una condizione necessaria (talvolta, però, non sarà l'unica) per riuscire a calcare il palco dei locali più famosi.

In termini narrativi, ad una Fama maggiore possono corrispondere diverse cose: un afflusso maggiore di pubblico ai concerti della Band (che potrà magari strappare una paga migliore per l'ingaggio), il ricevere proposte di contratti discografici o tournée, ecc...
La Fama personale ha effetti simili, ma limitati al Personaggio che ne ha un alto valore.

Quanto più questo valore è differente dal valore degli altri membri della Band, tanto più l'equilibrio tra i membri potrebbe farsi precario.
Ad esempio: se al membro più famoso della Band viene proposto un ingaggio con una paga differente tra chi ha Fama più alta e gli altri, non è detto che i suoi compagni la prendano bene.
Pensate poi cosa potrebbe succedere se al Personaggio più famoso fosse offerto un contratto discografico senza che sia coinvolta la Band. Accettarlo potrebbe portare il gruppo allo scioglimento, o sarebbe comunque piuttosto difficile da gestire.

Alcuni suggerimenti su cosa può succedere e come gestire tali situazioni vengono dati nel capitolo successivo.

Capitolo 13

Il Narratore

Master of puppets

~~Il Narratore è il dio di Rockopolis.~~
~~Ciò che decide il Narratore è legge e gli altri Giocatori non possono far altro che subire la sua insindacabile volontà.~~
~~Inoltre devono periodicamente portargli regali e doni, lavargli l'auto, ecc...~~

Il Narratore è uno dei Giocatori di Rockopolis.
Essendo uno dei Giocatori, anche per lui lo scopo principale del gioco dovrebbe essere il divertimento.
Tale premessa potrebbe sembrare sciocca a chi non ha mai giocato ad un gioco di ruolo, ma chi ha invece un po' più di esperienza potrebbe comprendere perché è importante ricordarlo: dato che il ruolo del Narratore nel gioco è differente da quello degli altri Giocatori, talvolta succede che non lo si consideri come destinatario del divertimento del gioco.
Questo potrebbe portare il Narratore a non divertirsi o, peggio, ad annoiarsi.
È un errore da evitare.
Altrimenti, sarebbe quantomeno buona creanza lavargli l'auto per sdebitarvi.

Il ruolo del Narratore è molto variegato, ma può essere ricondotto ad una definizione piuttosto ampia:
gestire tutto ciò con cui i Personaggi possono entrare in contatto e creare assieme ai Giocatori la storia da narrare e tutti gli aspetti sui quali il regolamento lascia discrezionalità, coordinando la discussione e le eventuali "trattative" al tavolo.

I Personaggi incontrano un tizio che propone loro un concerto in un locale in cambio di un favore.
*Chi lo interpreta? Il Narratore.**
I Personaggi entrano in un magazzino abbandonato.
*Chi lo descrive? Il Narratore.**
Un Personaggio ha ottenuto un Aces high durante un lancio.
*Chi ne propone l'esito narrativo? Il Narratore.**
** con l'aiuto dei Giocatori.*

La norma generale che regola tutti questi "compiti" è quella del divertimento del gruppo di gioco.

Paragrafo 14.

Ti addormenti con un sorrisetto. Se anche le cose non vanno bene, domani avrai un po' modo di sfogarti.

L'indomani vi trovate all'ora stabilita. Patrick è raggiante.
Mostra una custodia in legno piuttosto grande, di una forma che non riconosci. Quando siete arrivati tutti, ve ne mostra orgoglioso il contenuto.
Sembra uno strumento ad arco con sette corde, all'apparenza antico, o almeno una sua riproduzione.
Non sembra un basso, strumento che Patrick suona nella vostra band. Non sembra nemmeno uno strumento elettrico...

Patrick anticipa le vostre domande, euforico.
"È una viola da gamba. Bella eh? È una riproduzione, ovviamente, non sarei mai riuscito a procurarmi in così poco tempo una di quelle originali. Né avrei il coraggio di suonarne una, si intende. Ve lo immaginate? Il rischio di rovinare uno strumento vecchio più di cinquecento anni, e poi.."
Parla velocissimo, fai fatica a capirlo.
"... così ho deciso di imparare a suo-

narlo per il prossimo concerto, ve lo immaginate, nessuna band ha mai portato sul palco uno strumento simile, e farò il mio assolo, e tutti rimarranno sbalorditi, l'ha detto anche Finch, e noi faremo un successone ediventeremofamosietutticivorrannosent"

Devi scuoterlo per le spalle, perché senta le tue urla.
"Finch? Che cazzo c'entra Finch? Sei stato da lui?"
Sembra un po' meno entusiasta.
"Sì, beh, mi aveva proposto lui di vendermela. Certo, i soldi di ieri sera non sono bastati per comprare questa meraviglia, ma come acconto andavano bene, e poi sediventiamofamosipotròfiniredipagarlaemagarianchecomprarneunadiquelle"

Gli dai uno schiaffo. Smette di parlare e ti guarda perplesso. Non reagisce, è troppo euforico per il suo nuovo acquisto, e sta per ricominciare a parlare quando gli domandi "Ti ha chiesto di ieri sera?"
"No, ma mi ha detto che quel gruppo, quei Banana qualcosa, suoneranno con noi all'evento, e che con la mia viola avrei potuto fare un figurone, magari anche meglio di loro, anche se Finch diceva che sono molto bravi e che..."
Lo strattoni per farlo salire in macchina, così da non dover continuare ad ascoltare i suoi discorsi.

Rebecca, anche oggi con in braccio Mr. Spice, ti passa un biglietto con un indirizzo. È dove convivono il chitarrista e la cantante dei Banana's Dream. Lei sa sempre dove trovare le informazioni.
Arrivate dopo pochi minuti a destinazione, giusto in tempo per veder salire i due bersagli su un'auto sportiva ed allontanarsi.
Andargli dietro potrebbe non essere facile: se vi notassero e decidessero di seminarvi, con quell'auto ci riuscirebbero di sicuro. A meno che non facciate guidare Rebecca, a cui già brillano gli occhi, ma se finora glielo avete proibito c'è un valido motivo.
Rebecca schiaccia l'acceleratore come se fosse il più orribile ragno del mondo che si rifiuta di morire sotto la sua suola. L'ultima volta che l'avete fatta guidare la vita ti è scorsa davanti agli occhi come un film la cui traccia audio sia stata sostituita da una compilation di bestemmie.
Darle di nuovo il volante è una prospettiva allettante come stuzzicare una tigre con una cannuccia. Una cannuccia molto corta.

La vendetta parrebbe allontanarsi... cosa fate?

Fate un'incursione in casa, danneggiando tutto quello che trovate?
Li inseguite, facendo guidare Rebecca?
Dovranno pur tornare: li aspettate qui, nascondendovi?
Rinunciate e vi concentrate sul tizio in nero?
Rinunciate e vi dedicate all'organizzazione dell'evento?

Continua a pagina 140

Non c'è cosa che sia vietata al tavolo se serve a far divertire o interessare tutto il gruppo.
Consigliamo di evitare di compiere reati ed illeciti, dato che la motivazione del divertimento non reggerebbe in tribunale, e non vorremmo mai essere citati come coloro che vi hanno istigato a delinquere, ma per il resto non ci sono vincoli.

Around the world

Tra i ruoli del Narratore c'è anche quello di "occuparsi" del mondo di Rockopolis, quello nel quale i Personaggi vivono e si muovono.

All'interno della narrazione della storia che i Personaggi vivono, infatti, ci saranno altre persone con le quali interagire, luoghi da visitare, eventi ai quali reagire ed un'infinità di altre cose possibili.
Il Narratore, con l'aiuto e l'accordo dei Giocatori, è colui che tira le fila di queste cose.

Scritta così può sembrare un compito decisamente arduo, che necessita di una preparazione lunga, attenta e faticosa.
Non è necessariamente così.

Interpretare le persone che i nostri Rocker incontreranno sul loro cammino sarà parte del gioco così come lo è per i Giocatori interpretare i Personaggi.

I luoghi nei quali i Personaggi si muoveranno saranno spesso ispirati a luoghi reali, ai quali è facile rifarsi per facilitare le proprie descrizioni. Alcuni di questi luoghi sono indicati anche nel capitolo successivo, per dare al Narratore alcune idee che può utilizzare così come sono presentate oppure modificandole a piacimento.

Il Narratore è anche quello che proporrà gli eventi di gioco agli altri Giocatori (anche se niente vieta loro di fare proposte al Narratore e discuterle).

Potete trovare un esempio di una storia narrata durante una sessione al termine del capitolo 0,5.
Questa rappresenta solo uno dei tanti modi di condurre la narrazione: i Giocatori possono interagire molto di più con la creazione della storia, proponendo le loro modifiche ed i loro elementi.

Sarà anche compito del Narratore porre sul percorso dei Personaggi alcune delle tentazioni che possono scatenare le loro Muse. Questo potrebbe essere talvolta addirittura superfluo: molto spesso sono i Personaggi stessi a cercare da soli le proprie tentazioni, in costante deficit di Ispirazione.

Gli altri Giocatori non sono semplici spettatori passivi in questa dinamica: non solo interpretano i propri Personaggi e raccontano come questi si comportano e le cose che fanno, ma si preoccupano di proporre all'interno del mondo tutto ciò che può essere interessante da mettere "nei pressi" del loro Personaggio.

La dinamica di gioco è fatta così: Narratore e Giocatori discutono gli elementi che vogliono all'interno della storia ed introducono quelli sui quali si sono accordati.
La narrazione deve soddisfare tutti, quindi è importante che né il Narratore né altri Giocatori prevalgano sugli altri durante queste "trattative".

Tales

Come si racconta una storia?
Rockopolis non chiede ai Giocatori o al Narratore di essere degli scrittori.

La storia, che costituisce il cuore vero e proprio delle partite a Rockopolis, viene costruita un passo alla volta dal gruppo a partire da un'idea.
Potrebbe trattarsi di un'obiettivo per i Personaggi: suonare su un determinato palco, registrare un disco, ottenere un contratto discografico. O, perché no, anche contrabbandare merce rubata, distillare liquori in un garage, vincere gare clandestine di biciclette, o qualsiasi cosa si possa fare con una fortissima colonna sonora Rock nelle orecchie.
Talvolta non serve nemmeno uno scopo ben preciso: basterà la situazione di partenza.
Il proprietario di un locale ha giurato che non farà mai più suonare sul suo palco la Band dei Personaggi. Quanto pensate che ci metteranno i Giocatori a mettersi al lavoro per escogitare e portare a termine un piano per far rimangiare tali parole arroganti a quel bastardo?

Qualcuno potrebbe sentirsi comunque in difficoltà, lo comprendiamo.
Per questo il capitolo 15 presenta alcuni spunti per "avventure", linee guida per delle storie che il gruppo di gioco potrebbe trovare interessanti e nelle quali i Personaggi possano avere il giusto spazio per muoversi e per crescere.
Alcune sono descritte con un certo livello di dettaglio, fornendo un po' di particolari che aiutino nella conduzione della narrazione.
Altre sono appena accennate, cercando così di abituare Narratore e Giocatori a muoversi con una propria autonomia.

Se poi ancora non vi sentiste pronti a creare e vivere le vostre storie originali, vi basterà cercare aneddoti sulla vita delle Rock star e sulla storia delle loro Band: scoprirete che con un mondo così variegato e movimentato come quello del Rock la vostra fantasia avrà un aiuto incredibile nella creazione delle proprie avventure.

Delle storie che verranno narrate, però, il Narratore è l'unico a conoscere tutti gli elementi che sono ignoti ai Personaggi (e di solito, conseguentemente, ai loro Giocatori).
Essere il custode di questi "segreti" non significa in alcun modo giocare "contro" gli altri: significa soprattutto avere la responsabilità di mantenere alcuni frammenti della storia "al sicuro" finché questi non potranno manifestarsi ed essere narrati.
I Giocatori talvolta potranno essere stupiti da questi elementi di cui non erano a conoscenza, ed i Personaggi potrebbero persino esserne contrariati.
L'importante è che la storia possa funzionare, senza scontentare il gruppo di gioco e senza perdere interesse perché totalmente esplicita sin dall'inizio.

Le storie di Rockopolis dovrebbero avere alcuni elementi ricorrenti:
presenza di tentazioni per le Muse dei Personaggi, concerti in cui suonare, difficoltà da affrontare, prove da effettuare, persone da incontrare.
La loro disposizione all'interno della storia e la loro integrazione con altri elementi a vostra scelta è a vostra completa discrezione.

Un solo scopo deve essere però presente in tutte le storie e tenuto di conto attorno al tavolo di gioco in ogni sessione: i Giocatori ed il Narratore devono divertirsi.

Communication breakdown

Le decisioni del Narratore e dei Giocatori sono dunque il perno attorno al quale ruotano tutte le dinamiche delle partite di Rockopolis.

Che ruolo ha il Narratore in queste discussioni?

Spesso il Narratore sarà colui che proporrà gli elementi della storia e che, quindi, darà il via alla discussione ogni volta che un Giocatore vorrà modificare o integrare alcuni degli elementi della storia.

Attenzione: quando parliamo di discussioni non intendiamo lunghe disquisizioni filosofiche su come sia vestito un tizio che i Personaggi incontrano per strada.
La narrazione dev'essere interrotta per una discussione solamente quando questa ha una vera e propria rilevanza nell'economia della storia.

L'incontro delle idee di Narratore e Giocatori serve anche a determinare alcuni specifici aspetti del gioco: l'esito di un Lancio che ha ottenuto molti più Successi di quanto richiesto, oppure cosa può succedere quando la Fama personale di un Personaggio crea un forte squilibrio all'interno della Band perché molto superiore a quella degli altri.

In questo caso si potranno proporre degli eventi da inserire nella storia: ad esempio una Band molto famosa potrebbe fare una proposta al Rocker con la Fama personale maggiore.

Oppure un intervistatore potrebbe concentrarsi esclusivamente sul "VIP" della situazione, ignorando e facendo infuriare tutti gli altri membri della Band.

Solitamente sarà il Narratore a proporre per primo queste situazioni e le rispettive narrazioni.
È solitamente lui l'unico a conoscere per intero tutti gli elementi della storia, e grazie a questa consapevolezza può fornire un'interpretazione plausibile e sensata degli eventi, dei luoghi e delle persone coinvolte.
Le integrazioni degli altri Giocatori, benché in generale prive di limitazioni specifiche, se accettate, dovrebbero sempre tener presente questo aspetto.

La discussione può anche essere utilizzata per proporre modifiche ad alcuni aspetti previsti dal regolamento.
Se si vuole modificare il funzionamento di un Tratto o un'Abilità, oppure alterare in qualsiasi modo le dinamiche del gioco in funzione di una narrazione più interessante e divertente, le discussioni tra Giocatori e Narratore sono il luogo per proporlo e, eventualmente, accettarlo.
Ricordiamo che il regolamento è studiato per funzionare così come è scritto e che, se il gruppo di gioco vuole provare ad effettuare delle modifiche, sarebbe consigliabile farlo solo dopo aver provato il regolamento in tutti i suoi aspetti e compreso al meglio il funzionamento e i risultati narrativi derivanti dalle singole dinamiche.

La Band si trova all'interno di un pub ed è coinvolta in una rissa contro circa venti persone, membri di altre Band alla quale i nostri hanno tirato un brutto scherzo.
Samantha (il cui nome d'arte è Red Valkyrie), la robusta cantante della Band, ha l'abilità Defender.
Nelle situazioni Off Stage, quest'Abilità solitamente consente un ottimo vantaggio in situazioni simili, ma solo per pochi secondi.
Visto il numero di avversari, normal-

mente l'Abilità Defender non sarebbe in grado di essere effettivamente di grande aiuto.
Red Valkyrie e tutti i suoi Sons of Jörmungandr sembrerebbero destinati ad un pestaggio impossibile da evitare.
Il Giocatore che interpreta Samantha, però, ha una proposta per modificare quello che sembra un esito scontato.

Samantha cova rancore per questi tizi da un sacco di tempo, e non ha mai avuto modo di sfogarlo.
Inoltre gli eventi della giornata l'hanno frustrata ed ora è decisamente arrabbiata.
Infine sa che la notizia della sconfitta in "combattimento" sarebbe una voce estremamente ingiuriosa da affrontare in vista del prossimo festival di Metal vichingo, al quale i Sons of Jörmungandr speravano di partecipare e vincere.

I Giocatori discutono assieme al Narratore. Il Narratore fa presente che la situazione sembra con poche alternative: volendo i Giocatori possono anche simulare lo scontro fisico effettuando i Lanci, ma lo squilibrio numerico è talmente schiacciante da sconsigliare di imbarcarsi in una serie di Lanci lunghi ed inutili perché dall'esito scontato.
I Giocatori ed il Narratore convengono, però, che sarebbe molto più epico e divertente dare, per stavolta, un finale differente dal previsto a questa situazione.
In considerazione di quanto detto prima su Samantha, si concorda che se Red Valkyrie attiva la sua Abilità Defender, per questa volta questa può durare più a lungo, abbastanza da dare un vantaggio sensibile in uno scontro che sembrava disperato.

Due punti Ispirazione vengono spesi e la situazione comincia a cambiare.

Il Giocatore che interpreta Samantha comincia la narrazione.

Samantha lancia un urlo belluino e scaraventa via con un calcio al petto il primo avversario che ha di fronte.
Un altro si fa avanti per affrontarla, ma lei pianta i piedi e lo attende. Quando lui arriva a portata, lei si abbassa e lo colpisce all'addome con una testata, buttandolo a terra.
Lui riesce solo a darle una gomitata sulla schiena prima di essere lanciato indietro, ma la donna sembra ignorare il dolore.
Altri due cercano di avvicinarlesi, ma lei scansa i loro attacchi. Mentre tutti gli altri guardano la scena, come ipnotizzati, lei afferra il più vicino e lo scaglia addosso all'altro, mandando entrambi a sbattere violentemente contro il muro.
Quattro avversari hanno già mangiato la polvere.
Il quinto avanza, armato di una spranga. Prova a colpirla più volte, ma lei lo elude sempre, passando tra gli sgabelli e saltando dietro al bancone.
Anche lui prova a farlo, ma lei torna dall'altra parte dall'altro ingresso.
Quando lui corre nuovamente verso di lei la trova ferma ad attenderlo. Tenterà di colpirla con la sua spranga, ma lei sarà più veloce, frantumandogli in testa uno sgabello appena afferrato.
Il legno si schianta, lasciando in mano alla donna solo una delle lunghe zampe.
Le mani di Samantha sanguinano per alcune schegge, ma lei sembra non accorgersene.

Un uomo giunge di fianco, colpendola al fianco con un pugno.
Lei si piega, e lui insiste, tempestandola di pugni e spingedola verso il muro.
Appena vi giunge, però, lei solleva la gamba in una ginocchiata che toglie il fiato all'uomo.
Lei torna diritta, lanciando un urlo che pare scacciare persino il dolore.
L'uomo si fa nuovamente avanti, stavolta più guardingo. Prova un nuovo

assalto dal lato in cui l'ha colpita prima, ma trova ad attenderlo il residuo della zampa di legno, che Samantha usa come una mazza. Un colpo alla testa e cade accasciato a terra.
Vedendo che altri due si avvicinano a lei, Samantha spezza in due la zampa di legno sul ginocchio e, con in mano due minacciose clave spezzate e macchiate di sangue, ringhia contro di loro: "Fatevi avanti, sporchi bastardi!"
Ci vogliono un paio di minuti, ma alla fine non uno degli assalitori è rimasto in piedi. Samantha perde sangue da diverse ferite ed ha diversi lividi che stanno velocemente scurendosi sul volto.
Il fianco e la schiena tempestati di pugni probabilmente non sono in condizioni migliori.
Le mani sanguinano, ma in tutto quel sangue l'impressione è che la maggior parte non sia della donna.
Lei si erge sopra i suoi avversari ormai neutralizzati. Guarda le sue mani, graffiate e rosseggianti.
Con un po' di quel sangue traccia due righe sui propri zigomi, dopodiché lancia un ultimo urlo bestiale prima di uscire dal pub con al seguito la sua Band.
C'è un motivo se la chiamano Red Valkyrie, ed i Sons of Jörmungandr sono quanto mai fieri della loro leader.
In tutta questa narrazione gli altri Giocatori ed il Narratore decidono di non intervenire, lasciando libertà a Red Valkyrie di sfogare la sua furia ed al suo Giocatore di descrivere la scena come più preferisce.
Decisamente più divertente che un macchinoso scontro a senso unico, no?

Paragrafo 15.

Non potete lasciarveli sfuggire. Non adesso. Guardi Rebecca e le fai un cenno con la testa.
"Riprendili".
Solo il tempo di cambiare guidatore, e state sfrecciando via. Adele aveva provato ad azzardare un "Sei sicuro?" ma non è neppure riuscita a terminare di dirlo, schiacciata contro il sedile dall'accelerazione.

I due dei Banana's Dream davanti a voi hanno un po' di vantaggio, ma con Rebecca al volante ci mettete poco a tornare ad averli a poche decine di metri da voi.
Lungo la strada, la chitarrista corre e sorpassa in continuazione, mentre tu e gli altri vi aggrappate alle maniglie e imprecate più o meno silenziosamente.

D'improvviso, una sola auto vi separa dal duo. Questa, però, va lentissima, occupando il centro esatto della carreggiata in una strada che offre poco spazio.
Al volante della vettura c'è la nemesi di qualsiasi guidatore che non sia sempre in larghissimo anticipo: un uomo di piccola statura, apparentemente anziano, che indossa un cappello dalla tesa floscia.

Rebecca, imbestialita dato che le viene impedito di sfogarsi completamente, comincia ad urlare e schiacciare il clacson con la mano. Il motore romba e sgassa, ma ad ogni balzo in avanti segue uno stridio di ruote quanto siete costretti alla frenata per

evitare l'impatto con il paraurti posteriore dell'altro.
Rebecca adesso si sporge dal finestrino, facendo ondeggiare pericolosamente il volante e continuando a strillare ed a far ululare il clacson.

Dovete attendere che la strada si allarghi maggiormente per riuscire finalmente a passare l'auto, il cui guidatore nemmeno si accorge dei gesti e delle urla di Rebecca quando gli passate di fianco, completamente assorbito dalle difficoltà della guida a 30 all'ora.
Ma qualcuno non ha ignorato la vostra scenata di prima: di fronte a voi, nell'auto dei due ragazzi, vedete lei che si volta e pare parlare concitatamente al fidanzato.
La loro auto balza in avanti, in un'accelerata degna del motore sportivo che ha.

Rebecca sghignazza ed urla: "Ora sì che mi diverto! Correte pure, il vostro culo è mio!"
Ed imbocca la superstrada, dietro ai due musicisti. Qui, con corsie e spazi più aperti, la spericolatezza di Rebecca riesce a tenere a malapena testa alle differenze di prestazioni dei veicoli.
Più volte vi sembra di averli persi e solo una serie di superamenti da infarto vi fa mantenere il vostro bersaglio in vista. Adele è fradicia d'alcool, dato che ogni volta che ha cercato di alzare la bottiglia per bere la guida di Rebecca ha fatto sì che mancasse il bersaglio e si cospargesse di liquido.
Adesso sul sedile posteriore dell'auto c'è l'equivalente femminile umano di una molotov incazzatissima, tutta impegnata ad imprecare a mezza voce.
In un'altra situazione le suggeriresti di farsi un goccetto per rilassare i nervi.

Sfrecciate così per circa dieci minuti, con il motore che urla al massimo dei suoi giri guadagnando pochi centimetri alla volta, quando sopra i rumori dell'auto cominciate a sentire un suono insistente e ripetitivo.
Ci mettete poco ad accorgervi che si tratta di una sirena.
Vi volgete tutti a guardare indietro (anche Rebecca, che così facendo fa ondeggiare l'auto sulla strada arrivando ad un pelo dal guardrail).
Un'auto della polizia sta correndo nella vostra stessa corsia. Speri che si tratti di un'emergenza per la quale stanno accorrendo nella vostra stessa direzione, ma ti pare poco probabile.

Rebecca ha il volto contorto in una smorfia. Di certo non è paura, né dispiacere.
È eccitazione. Adesso ha un nuovo motivo per correre. Mantenendosi nella corsia di sorpasso, porta l'acceleratore in fondo.
Si volta un attimo verso di te e dice: "Quando ti deciderai a montare su questa macchina un cazzo di NOS?"
Poi torna a guardare la strada.

Guardi i tuoi compagni, che cominciano ad essere davvero spaventati dalla situazione.
Non sei più tanto sicuro di aver fatto la scelta giusta...

Continua a pagina 146

Quello mostrato nell'esempio è solo uno dei casi in cui Giocatori e Narratore possono alterare le regole per far sì che rispettino maggiormente ciò che desiderano nella loro esperienza di gioco.
Cos'altro possono decidere insieme?

Ad esempio, una Band che si senta particolarmente audace potrebbe decidere di volersi confrontare con brani che ritiene più difficili di quelli che le normali Band di Rockopolis affrontano, cimentandosi con brani a Difficoltà 5 o addirittura superiori.
Oppure, se si vuole rimarcare l'unicità dei propri Personaggi e la loro epicità, si potrebbe decidere di aumentare il limite massimo di valore dei Tratti, delle Relazioni o delle Anime.

Se il vostro Personaggio è il miglior socializzatore del mondo (almeno, del vostro mondo), potrebbe addirittura arrivare a guadagnarsi un'Anima Glam a valore 4.
Chi potrà fermarlo, una volta ottenuto tale incommensurabile potere?

Bridge over troubled water

Uno dei compiti del Narratore è anche quello di proporre la Difficoltà dei Lanci che i Giocatori si troveranno ad affrontare.
La tabella seguente suggerisce il valore di Difficoltà per livelli di sfida differenti.

Tabella delle difficoltà per le azioni	
1	Semplice
2	Media
3	Impegnativa
4	Difficile
5	Molto Difficile
6	Difficilissima
7	Impossibile

Come interpretare descrittori della tabella come Facile, Impegnativa o Difficile?
L'interpretazione di questi è libera, ma dovrebbe basarsi più che altro sul buon senso.
Saltare da un tetto all'altro superando tre metri di vuoto può essere considerata un'azione Difficile, arrampicarsi sulla struttura metallica di un palco può essere Media, ma dipende realmente da come viene intesa dal Narratore e dai Giocatori.

Train of consequences

Proporre l'esito delle azioni, soprattutto in caso di fallimento del Lancio, è un altro dei compiti importanti del Narratore.

Sia in caso di esito positivo che di esito negativo, è essenziale considerare una cosa:

È meglio non far effettuare Lanci ai Giocatori quando non ci sono possibili conseguenze importanti per la narrazione.

A che scopo interrompere la narrazione per effettuare un Lancio quando l'azione non ha un vero impatto su ciò che sta succedendo?
A meno che non siate feticisti dei dadi, che amano vederli e sentirli rotolare (conosciamo davvero qualcuno così, e forse lo conoscete anche voi), non c'è bisogno di far lanciare i dadi ogni volta che il Personaggio decide di allacciarsi le scarpe con il doppio nodo anziché con quello singolo.

Riserviamo i Lanci per ciò che davvero conta.
Al Narratore il compito di proporli nei momenti cruciali, così come il compito di proporre quello che potrebbe essere il possibile esito negativo.
I Giocatori dovrebbero sapere cosa rischiano quando stanno per effettuare un Lancio: mentre il Personaggio vive direttamente la situazione ed è in grado di considerare le possibili conseguenze di quello

che sta facendo, il Giocatore no, ed è qui che il Narratore lo "soccorre".
In alcune situazioni si potrebbe voler tenere nascosti gli esiti possibili fino a dopo il Lancio, ma questi casi devono essere approvati dai Giocatori.

Una volta determinato l'esito dei Lanci, il Narratore è anche colui che propone spiegazioni e descrizioni particolari in caso di un alto numero di Successi o di Fallimenti. Allo stesso modo, il Narratore suggerisce eventuali esiti narrativi interessanti per le regole The number of the beast, Aces high e Aces of the beast (o The number of the high).

Non riuscire a raggiungere il ladro che ti ha rubato la chitarra è un semplice fallimento, ma inciampare malamente appena partito e rotolare sugli amplificatori distruggendone uno e dovendo poi affrontare l'ira del loro proprietario sembra molto più appropriato in caso di Aces high.

Le conseguenze, oltre che narrative, possono anche entrare nelle meccaniche di gioco.
I Personaggi possono subire ferite o stancarsi molto in seguito alle azioni (e vedere quindi ridotti i loro valori di Anima), rischiare di danneggiare o perdere Oggetti o Denaro, rimetterci Fama o subire altre conseguenze più o meno spiacevoli.
Si potrebbe addirittura arrivare al "game over" per il Personaggio (talvolta anche solo in modo temporaneo)

Giocatore informato, Narratore assicurato.

Il Narratore, infine, propone anche quello che avviene nel caso in cui la Musa di un Personaggio raggiunga il valore 6, concordando poi con i Giocatori l'esito delle azioni "incontrollate" del Personaggio.

Il Giocatore poi interpreterà quanto deciso secondo il proprio stile.

Ulteriori informazioni in merito sono date nel capitolo 16.

Almost famous

Cosa succede quando la Band comincia a diventare famosa?
E cosa, invece, quando solo alcuni Personaggi lo sono?

Il Narratore è colui che, tenendo conto del livello di Fama (della Band o personale) propone come si modifica il rapporto del pubblico con i Personaggi e con la Band.
Introdurrà fan, persone interessate professionalmente (discografici, pubblicitari, altri musicisti, sponsor, truffatori) e chiunque possa essere attratto dalla Fama dei Personaggi.

Questo va considerato sia quando è rivolto all'intera Band, sia quando è rivolto ad un solo Personaggio.
In questo ultimo caso, le cose potrebbero complicarsi.

Cosa potrebbe succedere alla Band se solo uno dei suoi membri ottenesse una proposta di contratto discografico?

Cosa succederebbe se i fan si concentrassero solo su qualcuno, ignorando gli altri?

Prima dell'inizio di un concerto, la Band decide che uno dei suoi membri ha troppa Fama personale.
Dopo un'accesa discussione tra i Personaggi, si stabilisce che a fare il Frontman stavolta sarà un altro Personaggio, per riequilibrare le cose.
Comincia il primo brano e qualcuno, dal pubblico, nota che il membro più famoso tiene un profilo più basso, lasciando più spazio al Frontman attuale.
Riuscite ad indovinare di chi sarà la voce che si leverà chiedendo che il suo Personaggio preferito si faccia avanti?
Se avete risposto il Narratore, avete azzeccato.
Altrimenti rileggete questo paragrafo dall'inizio, stavolta senza distrarvi.

Il Narratore è anche colui che propone la possibilità di ottenere Fama da specifiche azioni effettuate Off Stage.
Una Band nota per i suoi testi violenti ed aggressivi il cui leader sia visto distruggere un locale in preda alla sua Musa Jökulhlaup potrebbe addirittura guadagnare Fama, se questa "esibizione" avviene davanti al pubblico giusto.

Allo stesso modo il Narratore si occupa di gestire le situazioni Off Stage nelle quali i Personaggi possano guadagnare Esperienza.
Un Personaggio che riesca a mettere in campo tutte le sue conoscenze e competenze per ottenere una serata in un locale estremamente prestigioso, di quelli che mai e poi mai avrebbe accettato una Band rattoppata come quella dei Personaggi, merita decisamente alcuni punti Esperienza.

Le proposte del Narratore possono venir discusse assieme ai Giocatori, se questi vogliono modificarle o integrarle, altrimenti la narrazione scorre, con il Narratore che la "conduce" fino alla prossima interruzione.
Chi l'avrebbe mai detto che uno che si chiama "Narratore" si occupi della narrazione, eh?

Golden liar

Le relazioni interne alla Band saranno sempre felici, ed i Personaggi non litigheranno mai tra di loro.
Se avete creduto che la frase precedente fosse vera, abbiamo notizie sconvolgenti per voi.

I rapporti tra i Personaggi potrebbero facilmente incrinarsi.
Vuoi per le Muse, vuoi per i gusti musicali, vuoi per gli stili di vita differenti, non è sempre facile mantenere l'armonia all'interno di una Band.
Quando poi entrano in gioco il successo e la Fama, le cose si complicano ulteriormente.
Non si contano le Band che si sono sfascia-

te per via di "Divi", veri o presunti tali, che rendevano la vita impossibile agli altri per via della loro boria.

Finché tutto questo è motivo di divertimento al tavolo, bene!
Non c'è niente di male se i membri di una Band finiscono per prendersi a cazzotti o se i litigi fra Personaggi sono all'ordine del giorno.
Il divertimento è il motivo per il quale ci si trova per giocare, quindi tutto ok.

Talvolta succede, però, che le diatribe dei Personaggi effettuino un "salto di livello" e giungano ad essere diatribe dei Giocatori.
In questo caso, il divertimento potrebbe facilmente risentirne, ed è compito del Narratore, così come di tutti gli altri Giocatori, cercare di portare la situazione ad una conclusione il più pacifica possibile.
Non stiamo suggerendo di inserirsi autoritariamente all'interno di un litigio, ma di cercare di mediare una soluzione che possa ragionevolmente soddisfare i "contendenti" e permettere al gioco di continuare nel divertimento di tutti.

Sia chiaro: decliniamo ogni responsabilità se vi beccate un cazzotto in un occhio perché vi siete intromessi in una discussione.

Livin' on the edge

Le storie, o le avventure, che vengono giocate in un gioco di ruolo possono essere brevi o lunghe.
"E grazie al cazzo", direte voi.

Il motivo per il quale ci preme segnalare questa differenza, cari saputelli, è che a seconda della lunghezza della storia che volete intavolare ci sono un po' di cose differenti da tenere presenti.

Nelle storie brevi, quelle che vengono giocate solitamente in una sola sessione, l'obiettivo è generalmente semplice, da raggiungere in modo lineare, pur se dopo il superamento di alcuni ostacoli.
Le persone che i Personaggi troveranno sul loro percorso non devono necessariamente avere uno "spessore" particolare, dato che presumibilmente non saranno mai più incontrati e non faranno parte di eventuali storie future.
Allo stesso modo, la situazione di partenza ed il livello di dettaglio del mondo in cui si muovono i Personaggi non hanno bisogno di essere particolarmente approfonditi: una volta delineati gli aspetti fondamentali e quelli utili ai fini della storia, la narrazione può concentrarsi sulle azioni dei Personaggi fino al raggiungimento dello scopo.

Questo non significa che siano necessariamente più semplici da creare: ottenere il divertimento in poco tempo significa riuscire a condensare le situazioni che possono fornire esiti interessanti in poco tempo, pur rispettando quelli che sono i tempi naturali della storia.
Ai Personaggi non dovrebbe essere preclusa la possibilità di effettuare scelte per il semplice motivo di doversi concentrare sul raggiungimento dell'obiettivo, ed i Giocatori non dovrebbero mai avere la sensazione di essere spinti lungo il percorso anziché accompagnati in una storia.
Spesso sarà naturale che i Giocatori si comportino nel modo più facilmente prevedibile inseguendo lo scopo dei Personaggi ed il divertimento al tavolo, ma se così non fosse il Narratore non dovrebbe cercare di forzare la mano sulla narrazione per imporre strade già determinate.
Se lo facesse, potrebbe molto facilmente rovinare il divertimento.

D'altro canto, una storia più lunga comporta alcune considerazioni differenti.
Se i Personaggi dovranno incontrare più volte delle persone, visitare dei luoghi o confrontarsi con situazioni di diverso tipo, è essenziale che queste siano definite quel tanto che serve a mantenere l'interesse e la credibilità per tutta la durata della storia.

Le persone che si muovono sullo sfondo della storia non potranno essere delle semplici sagome di cartone che fanno da tappezzeria, ma avranno bisogno di alcuni particolari in più che le caratterizzino e rendano "vive".

Inoltre la storia dovrà essere pensata in modo che sia in grado di protrarsi per il numero di sessioni di gioco pianificate, cercando di mantenere alcuni elementi di grande interesse in tutti gli incontri di gioco.

Se si sono pianificate tre sessioni per un'avventura, non si possono concentrare tutti gli avvenimenti interessanti all'inizio ed alla fine, lasciando solamente un piatto dipanarsi di eventi poco avvincenti nel mezzo.
Siate migliori dei registi che lasciano che il secondo film sia il più noioso delle loro trilogie.

Una cosa non dovrebbe mai mancare nelle avventure di Rockopolis: i concerti.
La musica e le esibizioni On Stage sono il cuore di questo gioco, e eventi di questo tipo dovrebbero essere una costante quando non addirittura il fine principale della storia.
D'altronde, ogni buona storia ha bisogno di una soundtrack. Non lasciate che le vostre ne siano prive; un palco si trova quasi sempre, e se non lo si trova ci si inventa qualcosa.

E non dimenticatevi delle Muse! Come i Personaggi sono poca cosa senza l'Ispirazione e senza il demone interiore che gliela fornisce, allo stesso modo le avventure sono molto meno divertenti senza la tentazione che si annida dove i Personaggi meno se lo aspettano.

Nel capitolo 15 troverete alcune avventure suggerite che potrete usare per farvi le ossa nel mondo di Rockopolis. Tra queste

Paragrafo 16.

Rebecca, nella foga di schiacciare l'acceleratore, adesso ci si puntella completamente, guidando leggermente sollevata dal sedile per spingere più forte.
L'auto rumoreggia come un sacco di lattine sbattute insieme, similitudine che descrive piuttosto bene anche il movimento dell'auto.

Il problema è che le macchine dietro di voi si spostano per far passare la polizia, mentre poche di quelle davanti a voi vi fanno questa cortesia; nel giro di poco l'avete alle calcagna.
I due dei Banana's Dream sono sempre a qualche decina di metri avanti a voi, e neanche loro accennano a rallentare.

Sai che, in queste condizioni, non avete molte speranze di sfuggire agli agenti, men che mai di farlo riuscendo ad acciuffare le vostre "prede".
Provi a farlo notare a Rebecca, ma ti urla in faccia qualcosa di incomprensibile. Riesci a cogliere solo le parole "Fottiti – motore – coglione – cric".

È completamente andata. Saresti tentato di afferrare il volante e costringerla a fermarsi, ma a questa velocità l'esito di tale azione potrebbe essere disastroso.

Continuate così per un paio di minuti, ormai la pattuglia è proprio dietro la vostra auto, ma Rebecca non ha alcuna intenzione di fermarsi. Hai il terrore di agire, ma sai che aspettando la situazione può solo peggiorare.
Scambi due parole con Patrick, seduto dietro Rebecca, ed Adele, poi ti muovi.

Attivi le quattro frecce. Rebecca ti guarda malissimo, e comincia a strillare quando allunghi la mano verso il freno a mano.
Subito stacca un braccio dal volante per fermarti, ed in quel momento le lunghe braccia di Patrick l'afferrano con forza da dietro, mentre tu, velocemente, premi la leva per portare indietro il suo sedile.
Adesso Rebecca è completamente arretrata, non più in grado di raggiungere i pedali o il volante, ed a niente servono le sue urla ed il suo scalciare.
Adele si sporge avanti e comincia a tirare lentamente il freno a mano, mentre tu fai del tuo meglio per tenere il volante.
Ci vogliono diverse centinaia di metri, ma alla fine riuscite a fermarvi. Dopo aver corso così velocemente così a lungo, il paesaggio immobile intorno a voi sembra quasi finto.
La polizia si ferma subito dietro di voi e vi intima di uscire.

****

Le fasi di un arresto e delle pratiche all'interno di un comando di polizia saranno piuttosto lunghe e noiose. Che ne dite di una cesura?

****

Esci dal comando di polizia, barcollando. Sei stanco morto, sei stato interrogato, fatto attendere ed interrogato di nuovo. Non sai come, ma è anche emerso qualcosa dell'incendio al locale, anche se per ora sei solo sospettato.

Adele è l'unica ad essere uscita prima di te, ma Rebecca sarà trattenuta ancora alcune ore, così come Patrick, al quale hanno trovato degli stupefacenti nella custodia della viola da gamba.
Sai che ci saranno dei processi, e di sicuro ci saranno conseguenze spiacevoli per alcuni di voi o addirittura per tutti, ma per il momento niente di questo ha importanza.

Adesso sei distrutto, non dormi da quasi trentadue ore e devi riposarti. E, cosa peggiore, mancano meno di due giorni all'evento. Ora devi dormire, ma al risveglio, recuperata un po' di lucidità, cosa farai?

Chiamerai Finch e gli chiederai di posticipare l'evento?
Cercherai gruppi per partecipare e darti una mano nella pubblicizzazione dell'evento?
Ignorerai ancora l'evento e ti occuperai dell'uomo in nero e del suo messaggio?
Fosse l'ultima cosa che fai, anche da solo, massacrerai i Banana's Dream?
Cercherai di contattare il collezionista, Mr. Wildcraft, e gli chiederai aiuto spiegandogli il tuo piano?

Continua a pagina 156

ne troverete di lunghe e di brevi, così potrete rendervi conto di quelle che sono le caratteristiche principali dell'una e dell'altra.

For no one

Un consiglio che è sempre utile per un Narratore è il seguente: conosci i tuoi Giocatori, o almeno i loro Personaggi.
I Personaggi sono i protagonisti della storia (o, almeno, si sforzeranno di diventarlo), ed i Giocatori sono i protagonisti (assieme al Narratore) del gioco.
Che senso ha creare una storia nella quale i Personaggi non hanno spazio e non possono esprimere chi sono?
Le storie dovrebbero essere calibrate per integrare le caratteristiche più importanti dei Personaggi e ciò che li rende unici, permettendo loro di ricavare il loro spazio e fare delle proprie peculiarità uno strumento con il quale creare una storia sempre più interessante.

Infine, il miglior consiglio che può essere fornito al Narratore è quello di usare il proprio buon senso e la propria esperienza personale per comprendere come condurre la narrazione.
Se il Narratore ha un'esperienza in merito alla musica Rock, tanto meglio, altrimenti tra questo libro e tutte le informazioni a disposizione sul web non dovrebbe avere alcun problema a dare una risposta a tutti i suoi dubbi e ricavare idee per le sessioni di gioco.

Una cosa importante da tenere a mente è questa: il Narratore non è un nemico dei Personaggi, esattamente come non è un loro amico.
Non deve cercare di porre loro di fronte per forza delle difficoltà, ma nemmeno di lasciare che la loro vita scorra piatta e senza sfide.

Visto che, in Rockopolis, le cose che possono andare storte per i Personaggi non sono proprio poche (basti pensare alle Muse) occorre sempre tenere presente che le storie narrate non devono necessariamente avere un "lieto fine".
La Band potrebbe disgregarsi, i Personaggi fare una brutta fine o perdere tutta la Fama faticosamente guadagnata in una sola serata.

L'importante è che tutto questo possa costituire un'esperienza di gioco divertente per tutto il gruppo di gioco.
Se i Personaggi hanno brillato intensamente come luminosissime stelle solo per estinguersi poco tempo dopo, l'importante è che nel frattempo la loro vita sia stata interessante e che il ricordo della loro luce possa sempre accompagnare i Giocatori.

Capitolo 14

Il mondo nel dettaglio

Peaches en regalia

In questa sezione descriviamo tutti quegli aspetti peculiari del mondo del Rock che possono essere utili per il Narratore ed i Giocatori nella creazione delle loro storie.

Anche qui non è necessaria alcuna competenza in ambiente musicale per comprendere il testo, anzi: cercheremo di fornire, a chi la voglia, un'infarinatura generale di quegli elementi che possono rendere più completa l'esperienza di Rockopolis, pur senza addentrarci troppo nello specifico.
Se volete un saggio sulla musica, compratevene uno.

Hell has room

Le sale prova sono il luogo in cui ogni Rock Band rispettabile trascorre la maggior parte del proprio tempo.
È qui che la Band crea la propria sinergia, affina le proprie capacità collettive e si prepara per essere nella forma migliore una volta salita sul palco.

Nel capitolo 11 si forniscono le informazioni su come funzionano le sessioni di prova, ma come è fatta davvero una sala prove?
Che attrezzatura vi si può trovare, quanto può costare utilizzarla e cosa cambia tra una sala prove buona ed una scarsamente attrezzata?

Andiamo per ordine:
in una sala prove si dovrebbero trovare **come minimo** almeno un amplificatore per chitarra, uno per basso, i pezzi essenziali di una batteria (almeno cassa, rullante, charleston), un'asta con microfono per la voce, un mixer collegato ad almeno un altoparlante e tutti i cavi che servono a collegare tutta questa strumentazione.
La stanza dovrebbe avere un minimo di insonorizzazione fornita da pannelli isolanti alle pareti.

La strumentazione è descritta più avanti in questo capitolo.

Quanto indicato sopra è davvero il minimo sindacale, che, per fortuna, non è l'unica cosa che si trova in giro. Molte sale sono attrezzate con più cose: più di un amplificatore per chitarra, un supporto per tastiera, due/tre aste con microfono per voci e cori, un mixer con un congruo numero di canali con almeno due altoparlanti.
Qualche sedia e sgabello in giro, forse anche uno o due sostegni per chitarre, e la batteria in dotazione ha, di solito, qualche pezzo in più.
L'insonorizzazione è in genere discreta ed è quasi sempre presente un condizionatore, altrimenti d'estate la Band uscirebbe lessata da ogni sessione di prova.

La qualità della strumentazione presente, inoltre, aumenta di molto l'utilità della prova per la Band.
Avete mai provato ad ascoltare musica da una cassa sfrigolante, prodotta da una sorgente mezza sgangherata?
Ecco, con un'esperienza d'ascolto del genere non siete bene in grado di comprendere quello che succede nei brani e di goderne appieno le qualità. Come si può pensare che dei musicisti possano lavorare bene in una condizione simile?
Eppure, talvolta non ci sono alternative, e la Band deve accontentarsi di ciò che trova.

La qualità della sala prove può anche incidere sull'Affiatamento della Band che va a provarci dentro.
Solitamente la Band guadagna 2 punti Affiatamento per ogni prova fatta con la formazione "al completo".
Con una sala particolarmente ben attrezzata si può giungere fino a guadagnarne 3, dato che l'esperienza di esecuzione e di ascolto è molto migliore e la Band riesce meglio ad effettuare le regolazioni e, più in generale, a sentire ciò che non va e correggerlo.
Visto che il numero di brani imparati in sala prove dipende da quanti punti Affiatamento si guadagnano in una sessione (si possono imparare fino a due brani per ogni punto Affiatamento ottenuto), una

buona sala prove influirà positivamente anche sul ritmo con il quale la Band è in grado di creare un repertorio sufficientemente vasto.

Purtroppo la cosa funziona anche al contrario.
Suonare in sale prova con attrezzatura scadente, pessima o nessuna insonorizzazione, o in generale condizioni sfavorevoli, può penalizzare la Band, anche facendole guadagnare 1 solo punto Affiatamento (e, conseguentemente, facendole imparare meno brani).

Quanto costa?
Un turno in sala prove, solitamente della durata di due ore o due ore e mezzo, può costare dai 15$ di una sala decisamente scadente ai più di 35$ per una ben attrezzata. La maggior parte, comunque, si colloca all'incirca a metà di questo intervallo.

Per la poca differenza di prezzo, dunque, non conviene molto utilizzare sale scadenti. Il problema sorge quando non c'è alternativa, vuoi perché tutte le altre sale sono già state prenotate, vuoi perché non ce ne sono di migliori nelle vicinanze.

Microphone fiend

La nostra Band ha provato e riprovato i brani che ha composto, ed ora si sente più che mai pronta a registrarli.
Sì, ma dove?

La sala (o studio) di registrazione è dove si incidono le tracce di un disco, o di un demo, che fondamentalmente è un disco molto breve (solitamente fino a 4 brani) usato per farsi conoscere in giro prima di pubblicare un disco vero e proprio.

Come funziona la registrazione di un disco?

Intanto, anche se sembrerà scontato dirlo, occorre che i brani da registrare siano opportunamente preparati.
Le regole per la scrittura e composizione

di canzoni originali per la nostra Band si possono trovare nel capitolo 11.
Possono anche essere utilizzati brani di altre Band famose (previo ottenimento della loro autorizzazione e, solitamente, il pagamento di una certa cifra per i diritti, oltre alle royalties), ma un disco di "covers" solitamente risulta meno interessante e la Band non interesserà il pubblico o eventuali discografici quanto avrebbe potuto fare con brani interamente originali.

Poi occorre trovare uno studio di registrazione adeguato. Non tutte le città ne sono provviste, ed è facile che nei paesi più piccoli non ce ne sia neanche uno. Qualcuno rimedia con studi di registrazione "casalinghi", tirati su e gestiti in modo semiprofessionale.
La qualità risultante è decisamente inferiore, ovviamente.

Una volta trovato lo studio, poi occorre pagarlo.
La cifra può variare tantissimo, da poche centinaia di $ per un demo in un piccolo studio fino a svariate migliaia di $ per un singolo brano negli studi più blasonati e competenti.
Probabilmente non saranno gli studi in cui finiranno a registrare i nostri Personaggi (o forse sì?), ma sappiate che esistono studi nei quali registrare un album supera i 100000$ di spesa.

Una volta ottenuto l'accesso allo studio, la Band deve superare una prova *On Stage* per registrare i singoli brani.
Tutti i membri effettueranno i loro Lanci nell'ordine stabilito, con il Frontman a chiudere la performance.
Al termine della registrazione, però, non ci sarà Fama da guadagnare, ma un valore della registrazione che indicherà la qualità raggiunta dalla produzione dei nostri Personaggi.

Si calcola come segue:
(Applausi-Fischi) + Valore aggiuntivo dello studio per un brano
Il valore ottenuto per il singolo brano viene poi sommato a quello di tutti gli altri brani per ottenere il Valore complessivo dell'album.

Il titolo dei brani, gli eventuali temi e la Difficoltà di ognuno vengono poi riportati sulla scheda degli album che trovate riprodotta alla pagina seguente, insieme al titolo ed al Valore complessivo dell'album.

Durante la registrazione si possono usare anche Tratti ed Abilità, purché queste siano sensatamente utilizzabili in tale contesto: l'Abilità Acrobata, che in un concerto potrebbe essere d'aiuto, ovviamente non servirà durante la registrazione.
La qualità dello studio influisce in modo sensibile sul risultato qualitativo del disco.
La tabella seguente suggerisce alcune tariffe e mostra quanto costi registrare in uno studio di qualità.

Tabella dei costi e del rendimento di uno studio di registrazione

Costo sala registrazione	*Valore aggiuntivo dello studio*
300$ a brano registrato	0
500$ a brano registrato	Metà del numero di brani (arrotondato all'intero superiore)
700$ a brano registrato	1 per brano
900$ a brano registrato	2 per brano
1.200$ a brano registrato	3 per brano

TITOLO

VALORE

Titolo traccia	Tema	Genere	Difficoltà

Incidere un buon disco non è facile, e costa. La qualità ottenuta, inoltre, non è automaticamente indice di ottime vendite dell'album: se non viene adeguatamente commercializzato e pubblicizzato, nessun disco, per quanto buono, sarà mai acquistato dal grande pubblico.

In linea di massima, un album il cui valore totale sia pari o inferiore a 70 non rappresenta niente di eccezionale. Da 71 a 130 il lavoro diventa più interessante, ma ancora bisognoso di qualcosa di più per essere davvero buono.
Da 131 a 160 si parla di un lavoro molto ben fatto e che potrebbe avere qualche chance se opportunamente commercializzato e pubblicizzato, mentre sopra i 161 si ha in mano un album che col giusto discografico può davvero spopolare.

Quanto tempo ci vuole per registrare?
Dipende molto dalla qualità dello studio e dal tipo di precisione e dettaglio che si vuole ottenere.
Maggiore è la qualità, maggiore il tempo necessario (e maggiore il tempo trascorso direttamente in studio dai musicisti).
Questo perché verranno fatte più registrazioni consecutive dello stesso brano (o frammento di brano), dopodiché i tecnici del suono dovranno correggere, effettare, mixare e fare tutte le magie che conoscono per trasformare un prodotto grezzo in un disco finito.
Indicativamente, si va da due/tre ore a brano per gli studi meno completi a diversi giorni per ogni singolo strumento per ogni brano per gli studi più precisi e professionali.
Giocatori e Narratore potranno scegliere i tempi che sembrano loro più congrui.

Come si fa a permettersi di registrare, se questi sono i costi?
Le rapine in banca sono solitamente il metodo preferito per racimolare denaro da destinare ai dischi.
Il contrabbando è un'alternativa che mantiene sempre il suo fascino.
Alcuni potrebbero cercare di raggranellare soldi facendo concerti e vendendo merchandise della propria band, ma sono solamente dei falliti.
Oppure, se volete cavarvela senza sborsare un soldo (e tenervi quindi il meritato frutto delle vostre rapine), potete tentare di rivolgervi ad una casa discografica, che si occuperà inoltre anche della commercializzazione e pubblicizzazione.

Killing machine

Così avete pensato di mettervi in mano ad una casa discografica, eh?
Pensate che sia la vostra fortuna, che possa portarvi con poca fatica e nessuna spesa alle vette del successo?

Beh, potreste perfino aver ragione: se riuscite ad evitare le fregature di veri e propri maestri del raggiro, se riuscite a trovare il discografico che sappia (e voglia) lavorare al meglio sui vostri album e se, in fin dei conti, quello che avete prodotto ha in sé quel qualcosa che gli consentirà di sfondare.

Nonostante tutti questi "se", sono in molti a voler tentare la strada della casa discografica, ed è per questo che non è sempre facile riuscire ad avere i contatti ed a proporre i propri lavori ai migliori in questo campo.

In questi casi può essere utile registrare una Demo da far sentire in giro (e registrarla costa molto meno di un album completo), oppure farsi notare vincendo un contest, descritti nel paragrafo successivo.

Quanto può fruttare un contratto con una casa discografica?
Non c'è una norma precisa, ma è difficilissimo che una Rock Band emergente ottenga un contratto particolarmente vantaggioso. Spesso viene proposta una paga minima che obbliga la Band ad un numero specifico di concerti in tournée e, talvolta, anche

alla produzione di altri album.
Talvolta i patti sono diversi, ma raramente degli esordienti hanno enormi guadagni.
Più a lungo riusciranno a rimanere nel meccanismo, comunque, più alte sono le possibilità di ottenere condizioni vantaggiose.

Lasciamo ai Giocatori ed al Narratore la libertà di stabilire gli esatti introiti per i nostri Personaggi.

Quello che è importante è che il prodotto della fatica della Band verrà pubblicizzato e commercializzato.
La soddisfazione non vi basta?

Esosi...

Beelzeboss

Il contest: il momento in cui la Band mette in mostra i muscoli e si confronta con altre Band.
In palio, imperitura gloria, montagne di denaro e tournée mondiali.
Forse, ma forse no.

I contest sono "gare" tra Band, il cui esito viene solitamente deciso da una o più giurie. Queste possono essere formate dal pubblico, da persone "del settore", oppure da una versione mista delle due.

La Band che riesce a superare tutte le fasi eliminatorie ed a vincere la finale solitamente ottiene alcuni premi. Nei contest

Paragrafo 17.

Al risveglio sai cosa devi fare: a malincuore rinunci alla tua vendetta sui Banana's Dream.
"Per il momento" ripeti tra te varie volte.
Prendi il telefono e cominci a chiamare un po' di membri di band che conosci. Alcune chiamate sono brevissime, ti attaccano in faccia quasi subito. Non con tutti hai avuto rapporti positivi.
Altre chiamate sono molto lunghe: è molto che non ti fai sentire, e di cose da raccontare e da ricordare ce ne sono molte.

La risposta più frequente che ricevi, però, è che il preavviso è poco, e non sapendo chi altri partecipa nessuno si sente di dare l'ok. Tu ribadisci sempre che se nessuno dà l'ok per primo non ci sarà mai modo di vedere altri aggregarsi, ma nonostante questa logica inattaccabile alla fine della mattinata chiudi con nessuna adesione.
Non avresti mai voluto farlo, ma devi chiamare Lars.

Lars è il batterista più arrogante con il quale tu abbia mai avuto a che fare.
È un uomo così viscido che ti stupisci riesca a tenere in mano le bacchette della batteria senza farle sgusciare via.
Non è mai stato un gran musicista, anche la vostra Adele è nettamente più in gamba di lui, ma la sua spavalderia unita al fatto di aver suonato in un'ottima band l'ha portato ad una certa notorietà.
Per un po' di tempo ti ha "corteggiato", sperando che tu ti unissi ad una delle sue prime band, ma quando lo rifiutasti dicendogli piuttosto chiaramente cosa pensavi delle sue abilità lui dichiarò che l'avresti rimpianto.
Negli anni successivi, non ha mancato di farti pesare quanto avesse avuto

dedicati agli emergenti si può trattare di strumenti musicali, buoni per ore in sala prove o in studi di registrazione, oppure alcuni concerti da effettuarsi su altri palchi (non sempre retribuiti).
Per contest più importanti, ovviamente, i premi possono essere più consistenti.
Una delle cose che i contest possono ottenere, ed in cui più o meno tutte le Band sperano, è catturare l'attenzione di qualche discografico.

In termini di gioco ci può essere della Fama e/o dei punti Esperienza.
La gestione dei contest dovrebbe essere simile a quella delle esibizioni *On Stage*, affiancando la prova effettuata dalla Band a quella di almeno un'altra Band in concorso.
Si potrebbe stabilire che chi ottiene più Applausi vince, ma le giurie possono essere influenzate da un'infinità di altri fattori.
Lasciamo a Narratore e Giocatori la decisione su come impostare il contest e quali saranno i suoi criteri per la vittoria.

Per questo, oltre che per il puro gusto della sfida, i contest sono elementi che possono avere un importante e divertente impatto narrativo sulle storie di Rockopolis.
Cosa potrebbe andar storto in un confronto prolungato tra la Band dei Personaggi ed altre Band, ognuna pronta a tutto pur di ottenere la vittoria e quella risicata visibilità che concederà?
Tutto.
Non è meraviglioso?

ragione.
Ogni volta che vi siete incontrati ti ha avvicinato con fare viscido e, tra una battuta e l'altra, è sempre finito col dirti "Eh, avresti potuto essere accanto a me, oggi."
La descrizione dei vostri eventi passati che ne seguiva ogni volta che ci fosse qualche potenziale ascoltatore ti ha sempre mandato in bestia.

Ora, però, sai che se la sua band venisse gli altri aderirebbero.
Ti costa molto, ma devi farlo.

La chiamata dura molto, moltissimo. Parla quasi sempre lui.
Quando, dopo un po', riesci a spiegargli il motivo della chiamata, la sua arroganza pare raddoppiare. Alla fine, però, acconsente, ma ad una condizione.
Ti dà due scelte: fare da roadie a lui ed alla sua band per tutta la durata dell'evento, tranne che nel momento della vostra esibizione, oppure andare con lui stasera ad una festa per il ventesimo anno di attività della sua band, e fare un discorso sui vecchi tempi al microfono assieme a lui.

In entrambi i casi, lo scopo è umiliarti, lo sai. Sai anche che, se lui ti dice di no, non hai molte altre armi per convincere gli altri con così poco preavviso.
Cosa fai?

Accetti di fare da roadie?
[il roadie è colui che si occupa degli strumenti, degli spostamenti e di un sacco di altre cose per una band]
Accetti di andare alla festa per la sua band?
Lo mandi a fanculo e chiami Finch per posticipare?
Lo mandi a fanculo e chiami Mr. Wildcraft?

Continua a pagina 162

The rejected mexican pope leaves the stage

La Band è finalmente sul palco.
Cosa e chi ci trova sul palco?
Dipende da quanto è famosa la Band e da quanto importante e ben organizzato è l'evento all'interno del quale il palco viene innalzato.

Nei palchi meno importanti ci sarà la strumentazione minima (vedere il paragrafo sulla sala prove) e, se i Personaggi saranno fortunati, anche un fonico a gestire il mixer (quando non sarà impegnato ad ubriacarsi).
In questi casi, i musicisti solitamente possono portare un loro amplificatore (uno per chitarra ed uno per basso) e piatti e rullante per la batteria, così da mantenere il "proprio" suono con il quale si è abituati a suonare.
Non è sempre detto, però, che questa attrezzatura minima ci sia. Potrebbe succedere che siano i Personaggi a doverla portare e montare.
Negli eventi più scadenti potrebbe addirittura non esserci il palco...

Negli eventi più importanti, invece, la strumentazione sarà molto più ampia e di qualità, i fonici saranno probabilmente sobri e capaci (probabilmente) ed a tutto il materiale sul palco penserà quello che viene solitamente chiamato service, ovvero una o più persone che si occupano di allestire il palco e fornire tutto ciò che serve alla Band per rendere grande la serata, sia a livello musicale che di spettacolo visivo.

In alcune di queste occasioni i Personaggi potranno anche fare la conoscenza con uno dei personaggi più emblematici del mondo del Rock: il roadie.

Il roadie è colui che si occupa di sistemare la strumentazione sul palco, di piazzare i microfoni, accordare gli strumenti, organizzare gli spostamenti ed i camerini per gli artisti ed in generale è il factotum in aiuto alla band.
Nelle Band più importanti il roadie (o i roadie) è talmente importante da essere praticamente un membro della Band a sua volta. Chissà se i nostri Personaggi giungeranno mai ad un punto tale da avere uno o più roadie tutti per loro?
Il palco è anche quel luogo in cui la Band deve cercare di soddisfare l'Aspettativa del pubblico (come descritto nel capitolo 11).
L'Aspettativa dipende tantissimo dal tipo di pubblico che si presenta ad applaudire (o fischiare) chi si esibisce.

I Giocatori ed il Narratore potranno concordare l'Aspettativa dei palchi su cui suoneranno, tenendo presente del contesto nel quale il palco è inserito.

Rock of ages

Alcuni palchi sono all'aperto, altri sono ben chiusi all'interno di locali più o meno famosi, più o meno malfamati.

In base al tipo di pubblico e di Aspettativa del locale, suggeriamo i seguenti numeri in scaletta per un'esibizione adeguata.

Tabella del numero di brani in scaletta

Aspettativa del locale	*Numero consigliato di brani in scaletta*
Da 10 a 30	3 o 4
Da 31 a 50	5
Da 51 a 80	6
Da 81 a 100 e oltre	7

Di seguito una lista di locali, ispirati a locali realmente esistenti, con la relativa Aspettativa del pubblico (anche se il Narratore ed i Giocatori possono variarla a piacimento) ed alcune informazioni su di essi.
Viene fornita anche un'indicazione di massima di quale sia il genere Rock preferito del pubblico del locale. Anche in questo caso il gruppo di gioco potrà modificarla a piacere.

Big festival
Aspettativa: 95
Genere preferito: Blues

Davvero volete la descrizione del Big festival?
Il Big festival non è un vero locale, ma è semplicemente L'EVENTO più importante in zona.
Attrezzature da paura, tecnici del suono all'altezza del compito con orari definiti e sound check fatti con precisione.
Qui suonano solo i migliori e qualche raro fortunato che riesce ad aprire i loro concerti.
Certo, se non sei tra i grandi la tua paga sarà probabilmente il solo fatto di averci suonato, ma poter calcare un palco così grande di fronte ad un pubblico così vasto ed importante è spesso quanto di meglio molti esordienti possono chiedere.
Attenzione: i fischi non si faranno attendere, in caso di fallimenti, e considerando che anche la stampa (persino quella non musicale) è molto attenta a quello che avviene in questo evento, sarebbe sempre bene salire su quel palco solo se molto ben preparati.

Centro sociale "La guerra"
Aspettativa: 16
Genere preferito: Punk

"La Guerra c'è sempre, non smetterà mai di esistere."
Può sembrare una frase che nasconde una considerazione filosofica sulla condizione dell'uomo, ma è soprattutto quanto si dice del Centro sociale "La guerra".
Probabilmente è persino vero: il Centro è sempre aperto, in quello scalcinato capannone in mezzo alle case diroccate ed abbandonate non lontano dal centro storico.
Spesso si deve pure attendere un bel po' prima di riuscire ad entrare in un open space colmo di persone.
Qui gli argomenti di discussione sono i più disparati e spesso la musica è solo poco di più che uno sfondo delle serate.
Il palco è piccolo e piuttosto sguarnito, ma se la Band si preoccupa di quel che manca, una possibilità di suonare non viene mai negata a nessuno.
Basta non chiedere una paga e non prendersela se il pubblico ignorerà qualsiasi tentativo di catturarne l'attenzione.

Der Keller
Aspettativa: 20
Genere preferito: Metal

Dove c'è birra, ci sono i Rockers, questo lo sanno tutti.
Se alla birra aggiungi una buona cucina, una sala molto grande ed un palco dal quale sono passati diversi nomi importanti, è facile capire come questo locale abbia conquistato uno spazio speciale nel cuore del pubblico.
Ottimo trampolino di lancio grazie al pubblico numeroso che riesce a raccogliere, suonare qui non è poi così difficile.
Quel che è davvero difficile è farsi pagare.
Al Der Keller molti arrivano tramite il loro contest, che raccoglie ogni anno quasi tutte le band esordienti del circondario.
È praticamente una tappa obbligata per chiunque voglia cominciare la sua carriera nel mondo del Rock.
Il pubblico è sempre presente ed è piuttosto eterogeneo, anche se il Metal va per la maggiore.
Fare buona figura qui può quantomeno far girare un po' la voce sul conto della Band.

Der Zirkus
Aspettativa: 40
Genere preferito: Metal

La zona industriale offre uno scenario de-

solante: file e file di capannoni addormentati nella notte.
Fra tutti i capannoni, però, ne esiste uno che non dorme: è il Der Zirkus, una vera miniera di sound metallico a piena potenza nel cuore delle nebbie e della desolazione.
Atmosfere dark, fumo e poche luci ben piazzate, qui farsi notare è difficile più per la scarsa illuminazione che per una vera difficoltà del pubblico.
Il gestore del locale è un veterano dei locali metal, noto in tutti gli ambienti che contano nella zona. Sembra conoscere tutti, anche gli impresari, e questa è una risorsa che alle Band non manca mai di far gola.
Qui le serate cominciano quasi sempre con uno o due gruppi di apertura e poi è Dave, il gestore, a salire in consolle e a scatenare il pubblico con un mix del Rock più feroce in circolazione.
Lui ed il suo pubblico si intendono di musica, e soddisfarli può non essere facile, ma ripaga sempre.

Fallout bar
Aspettativa: 52
Genere preferito: Punk

Questa è la zona "contaminata" della musica live della città, e non manca mai di fare il proprio effetto su chi ci si affaccia per la prima volta.
Luci verdi al neon, paccottiglia vintage anni '50 mischiata con fantascienza degli stessi anni, maschere a gas appese alle pareri, drinks a tema olocausto nucleare.
È tutto così realistico che la sirena di allarme che suona periodicamente ad indicare bevute a metà prezzo al bar ha un effetto a volte terrorizzante.
Il Fallout bar è un misto fra una discoteca, un pub ed un locale dove suonare dal vivo. Come il nome può far intuire, qui è richiesta la contaminazione, soprattutto degli stili. Il pubblico non saprà forse alla perfezione cosa vuole, ma sa cosa gli piace: la musica ben suonata.

La proprietaria del locale è una tizia che si fa chiamare Psychara ed ha sempre i capelli dai colori diversi e lenti a contatto bianche.
Di più inquietante del suo aspetto c'è solo la Band nella quale lei suona la chitarra, i "Fallout".

Gothica
Aspettativa: 100
Genere preferito: Metal

Qui si mescola Rock e musica classica, la rabbia esplosiva con il decadentismo più molle.
Al Gothica c'è molto di più di quel che coglie l'occhio, anche se già quest'ultimo, qui, riceve forti stimoli d'ogni genere.
Il è pubblico raffinato, dal palato educato da anni di esibizioni eterogenee con un solo, essenziale filo conduttore: la qualità portata all'estremo.
Qui suonano musicisti di ogni genere, anche se tutto viene spesso ricondotto al metal, con le sue sonorità uniche anche quando contaminate con strumenti ed atmosfere provenienti da ambienti differenti.
Suonare qui, beh... chi suona qui dev'essere bravo. La paga è buona ed anche se la nicchia di pubblico è, pur se numerosa, talmente specifica da attirare ben pochi impresari e discografici al suo interno, una buona reazione da parte del pubblico può solamente portare a sorti favorevoli per la Band.
Ma per chi non sarà in grado di soddisfare l'audience, il freddo ed altezzoso snobismo del pubblico sommergerà anche solo la memoria di chi ha così miseramente fallito.

Highway 66
Aspettativa: 80
Genere preferito: Blues

In zona molti dicono "Se arrivi in fondo ad un concerto all'Highway 66, puoi definirti un vero musicista".
Attrezzatura del palco non eccezionale, proprietario ignorante di musica tanto quanto esperto nel riempire il locale e fare soldi.
All'Highway 66 il cliente deve sgomitare per avere un drink e per un tavolo deve allungare i soldi alle persone giuste.
Il musicista, invece, più di tutto deve avere la presenza sul palco.
All'Highway 66 il pubblico è esigente, e se ti gira le spalle al secondo pezzo puoi anche ritirarti in silenzio, ignorato praticamente da tutti.
Ma se riuscirai a conquistare la loro attenzione, potrai scoprire tra gli astanti qualche buon contatto e, perché no, anche qualche contratto.

Il pirata rosso
Aspettativa: 18
Genere preferito: Glam

Poco dopo la darsena del porto c'è un locale che di giorno è una bettola piena zeppa di perdigiorno, ma di notte... è la stessa bettola, con perdigiorno diversi.
Ai nottambuli, però, piace il Rock.
Ohhhh se gli piace.
Il Pirata Rosso è gestito da una donna che racconta di aver avuto storie passionali con varie Rock star. Anche se ogni giorno cambia il partner nel racconto della relazione, quel che è certo è che lei sa cos'è il Rock.
Sa anche cos'è il risparmio, e lo amministra così bene che per le Band i soldi son pochi e la birra è di quella scadente.
Il palco è quasi inesistente, solo un insieme di bancali male assortiti che tendono a spostarsi un po' quando chi ci sta sopra si agita troppo.
Qui, però, ci si diverte di brutto, fra le pareti rosse e le finte reti da pesca ed ancore che addobbano il locale.
Facciamola ballare, questa ciurma!

La nonna Rock
Aspettativa: 45
Genere preferito: Glam

Appena fuori dall'autostrada è lì ad attenderti: alta 3 metri, la sagoma troneggia sulla strada.

Capelli raccolti in una crocchia, le pantofole, una vestaglia da casa e, dove ti aspetteresti un mattarello o un battipanni, ecco una chitarra rosa glitterata.
La nonna Rock è sempre impegnata nell'assolo più intenso della sua vita.
Il locale è gestito da una cooperativa di ragazzi volenterosi e scanzonati.
Quasi ogni sera ingaggiano due Band e dicono loro di "fare spettacolo", nel vero senso del termine. A metà tra il contest musicale e lo sfottò pubblico, qui si lotta per essere i migliori e gli eccessi sono all'ordine del giorno.
Il pubblico è qui per lo show, e non sarà soddisfatto se non lo otterrà.

Locanda della musica
Aspettativa: 20
Genere preferito: Blues

È chiamata anche la Fattoria del Rock: nulla di più azzeccato.
È praticamente solo una grande stalla di legno, piena di panche e di oggettistica in stile country americano alle pareti. Il proprietario sembra essere lì al solo scopo di mungere i soldi dai clienti. La paga per le Band è minima.
Il problema non è che le Band vogliano suonarci, ma che praticamente DEBBANO farlo per farsi le ossa.
Dalla Locanda della musica sono passati tutti coloro che hanno fatto strada, o quasi. Un sacco di Band famose hanno, loro malgrado, suonato in mezzo a tavolate di adolescenti scocciati, fra pizza, telefonini e bevande scadenti, per una paga misera e con un'attrezzatura vecchia e poco affidabile.
Però ci girano un po' di persone del settore, e farsi sentire da quelli giusti è una

Paragrafo 18.

Il rospo che devi ingoiare rischia di andarti di traverso.
"D'accordo, vi farò da roadie."
Il fiume di parole che segue dall'altro capo del telefono non fa altro che aumentare la tua rabbia, ma ti trattieni finché puoi. Quando ormai pensi di stare per scoppiare e dirgli di infilarsi la sua boria tra le chiappe, Lars pone fine alla chiamata, con tuo enorme sollievo.

Riprendi subito a chiamare gli altri gruppi, e con la band di Lars a rompere il ghiaccio ti è molto più facile ottenere consensi. Uno dei musicisti con i quali sei in rapporti migliori accetta di chiamare i due presunti ladri a cui ruota attorno tutto il tuo piano.
Pochi minuti dopo ti giunge un messaggio che dice che hanno accettato entrambi. Sì!

Avverti anche Finch che l'organizzazione è andata bene, e lui ti assicura che il pubblico ci sarà, con la pubblicità che farà.
Finalmente qualcosa comincia ad andare per il verso giusto. In fin dei conti, anche questa è un po' una scommessa, come piace a te.

Hai il cellulare in mano, ed il senso di appagamento ti fa fare una cosa che non facevi da più di una settimana. Scorri lungo la rubrica fino ad un nome. Lo fissi per un po'.
Janis.
Una storia travagliata, mai finita.
LA storia, per te.

L'ultima volta che vi siete sentiti, l'unico suono prima del click del telefono sono stati i suoi singhiozzi. Adesso,

possibilità a cui pochi vogliono rinunciare.

Nocops
Aspettativa: 42
Genere preferito: Punk

Il Nocops è un locale nato dalle ceneri di un centro sociale, letteralmente.
I proprietari del locale raso al suolo dalle fiamme decisero di rimboccarsi le maniche e formare una cooperativa per metter su un pub con musica dal vivo.
Il nome divenne una sorte di inno nel periodo in cui il locale affrontò il maggior numero di problemi con la legge.
Adesso il posto è diventato moderatamente alla moda, perdendo buona parte di quel fascino grezzo e maledetto, catalizzatore dei personaggi più interessanti ed anticonformisti di sempre.
Arredato in modo semplice, con sedie di paglia mescolate a piccoli divani, oggettistica d'arredo riciclata per produrre altra oggettistica d'arredo, qualche disco appeso alle pareti ed un bel giardino su un lato, il locale accoglie un pubblico che ama scatenarsi.
Sarà la tensione che necessita di una valvola di sfogo, sarà, per molti, l'esser banditi dalla società o dalle famiglie, ma quando parte la musica i corpi si scatenano.
Il gestore, l'unico rimasto della cooperativa iniziale, è un tizio tranquillo che ama leggere i classici della letteratura americana.

Rock rainbow
Aspettativa: 95
Genere preferito: Glam

Pirotecnico.

però, ti senti speranzoso.

Componi un messaggio. E lo cancelli. Ci pensi ancora un po', poi lo scrivi di nuovo.
Cambi le parole, cancelli, riscrivi, aggiungi e togli frasi in continuazione.
Nessuna partita a poker ha mai richiesto un bluffing simile, specialmente contro te stesso.
Ti sembra di essere uno scrittore peggiore di quello che ha scritto "Attenzione: è pericoloso sporgersi" sotto i finestrini dei treni.
Il risultato di questa tua lotta interiore è un semplice "Ciao. Domani sera suono al Metro 14. Vieni, se ti va."
Non riesci ad osare di più, e premi "invia" prima che i ripensamenti diventino troppo forti.
Ormai è fatta.

Adesso dai un'occhiata ai messaggi che hai ricevuto mentre eri impegnato, e scopri che anche Rebecca è ormai a casa. Nelle prossime settimane ci saranno un po' di conseguenze legali, ma adesso potete non pensarci, nel vostro solito modo incosciente.
Domani sera c'è lo spettacolo, e provare la scaletta dei brani potrebbe essere un buon modo per prepararsi.
Ma hai anche altri pensieri. I Banana's Dream o quello strano biglietto del tizio in nero, ad esempio.

Cosa fai?

Organizzi con la Band per una prova?
Cerchi di capire di più sull'uomo in nero ed il suo enigmatico biglietto?
Cerchi i Banana's Dream un'ultima volta prima del concerto?

Continua a pagina 172

Questo è l'aggettivo più indicato a descrivere l'evento che coinvolge solo le Band migliori e più spettacolari.
Non basta essere bravi per salire su questo palco: occorre essere dei predatori, delle belve feroci che catturano l'attenzione del pubblico e la trattengono finché non è il momento di lasciarla andare con un gemito di piacere.
Luci ovunque, il pubblico più strano di sempre, gli ingaggi migliori della zona.
Persino la scenografia, qui, è in grado di prendere il sopravvento se la presenza scenica di una Band non è all'altezza.
Fare bella figura su questo palco significa solamente una cosa: gloria.

Rockout
Aspettativa: 70
Genere preferito: Metal

Il proprietario del Rockout lo considera una cosa seria. Talmente seria che non è per niente felice se una Band sottovaluta la qualità necessaria a suonare in un posto del genere.
Qui, inoltre, si poga.
Al pubblico piace, al gestore piace, solitamente alle Band che suonano qui piace.
Se il pubblico non poga, allora qualcosa sta andando storto.
Il Rockout è spoglio: impalcature di metallo, travi di metallo, palco di metallo.
Dietro alla postazione della batteria due grandi tubi di scappamento fanno letteralmente faville: se la Band merita, il tecnico del suono può far partire delle fiammate che faranno sembrare il palco un Roadster pronto a fuggire.
La birra è buona e la paga non è male, ma se le fiamme non partono la serata è un flop.

Syndicate
Aspettativa: 93
Genere preferito: Punk

Il Syndicate non è un locale, è un intero quartiere.
Ci si va per usare le piste da skate, per andare in rollerblade, in bmx e in qualsiasi altro mezzo di trasporto stravagante e pericoloso si possa pensare.
L'auditorium è enorme ed è attrezzato per permettere a chi suona di sfogarsi completamente.
L'aggregazione, qui, è tutto.
La Band può suonare a meraviglia, ma se non riesce a legare con il pubblico, a fargli "percepire" quanto si possano tutti considerare un'unica famiglia, è difficile riuscire a catturare l'attenzione.
Ed è un peccato, perché dal Syndicate continuano a passare coloro i quali della musica hanno fatto il proprio lavoro e potrebbero aiutare i Personaggi a fare lo stesso.
La paga è buona, ma senza una vena di creatività e la capacità di integrarsi con il pubblico sarà difficile riuscire a fare un'ottima impressione.

Taverna del Blues
Aspettativa: 40
Genere preferito: Blues

Non fatevi trarre in inganno dal locale situato subito dopo lo svincolo della provinciale; certo, appare forse un po' spoglio, ma qui si inizia a fare sul serio.
Alla Taverna del Blues puoi trovare dal principiante fino al grande bluesman che è passato di lì per salutare il proprietario, un ragazzo socievole, attento alle esigenze delle band, ma soprattutto noto musicista della zona.
Il palco è piccolo, lo spazio nel locale anche, ma qui si fa blues, e lo si deve fare bene.
Ci saranno pacche sulle spalle e buoni consigli per gli esordienti, ma anche un pubblico con una certa competenza per giudicare anche i più esperti.

Twister
Aspettativa: 75
Genere preferito: Glam

Il Twister è un luogo di perdizione, è un luogo in cui la tentazione si percepisce sin dal primo ingresso.
La bellezza, specialmente nelle sue forme

più eccessive e sensuali, è ovunque.
Le luci sono studiate per riflettersi negli occhi del pubblico e sui pali da pole dance.
Persino suonare sul palco diventa difficile a causa delle molteplici distrazioni.
Ed il pubblico, qui, vuole dimenarsi, lasciarsi andare.
La musica deve portarli al paradiso, e dev'essere di qualità.
Il gestore è stato un noto batterista, leader di una Rock Band di un po' di anni fa, ma che non ha mai perso il suo smalto.
Se la Band saprà distinguersi, è certo che il pubblico la ricorderà, ma non c'è niente che rimanga più impresso nella mente di una tremenda stecca tirata proprio nel momento in cui l'intrattenimento sta coinvolgendo maggiormente il pubblico.

Freedom lika shopping cart

I Personaggi possono essere anche destinati alla gloria eterna, ma senza i loro strumenti sono ben poca cosa.
Per procurarseli, a meno di non riceverli in eredità o barattarli in cambio della loro collezione di figurine, dovranno prima o poi entrare in un negozio di strumenti.

Qui si può trovare tutto quello che serve ad una Band che voglia farsi strada, se il negozio è sufficientemente grande e fornito.
Chitarra, bassi, batterie, tastiere e microfoni sono solitamente presenti in ogni negozio del settore, in vari modelli e varie qualità.
Inoltre, solitamente un negozio del genere vende (o è in grado di reperire) anche le luci, le macchine del fumo, le casse spia per sentire meglio i suoni sul palco, i mixer e tutti gli accessori che fanno funzionare meglio una band.
Quel che non si riesce a trovare, poi, può essere sempre cercato in rete.

La strumentazione migliore, però, potrebbe non trovarsi ovunque.
Gli strumenti migliori possono fornire vantaggi non da poco ai nostri Rockers, e vengono descritti nel paragrafo seguente.

Right tool for the job

Quali sono e quanto costano gli strumenti che una Band potrebbe voler acquistare?
Qui di seguito una selezione di strumenti con prezzi medi. I prezzi minimi sono molto più bassi, ma raramente si tratta di oggetti che potrebbero dare risultati accettabili di fronte ad un pubblico con un minimo di competenza.

Tabella prezzi suggeriti per gli strumenti	
Chitarra elettrica	400$
Basso elettrico	300$
*Batteria**	800$*
Tastiera	500$
Microfono voce	150$
Microfono strumento	100$
Mixer	200$
Amplificatore per chitarra	200$
Amplificatore per basso	200$
Casse (l'una)	150$
Pedale effetto	100$
Luci (l'una)	200$
Macchina del fumo	150$
Pianoforte verticale	1.300$
Armonica	25$
Violino	500$
Contrabbasso	1.300$
Sax soprano	450$
Sax tenore	350$
Clarinetto	400$
Tromba	350$
Trombone	550$
Banjo	300$

** la batteria, essendo composta da vari pezzi, ognuno dei quali può essere di qualità differente, è probabilmente lo strumento con il range di prezzo per parte più ampio tra tutti quelli presentati*

Ecco alcune Band famose che fanno uso (in alcuni casi solo saltuariamente) di questi strumenti nei loro album.
Chitarra/Basso/Batteria/Microfono: non scherziamo...
Tastiera/Organo: Deep Purple, Genesis, The Doors, Uriah Heep e migliaia di altre
Armonica: Bruce Springsteen, Neil Young, Muddy Waters
Violino: Dave Mathews Band, Dixie dregs, Turisas
Contrabbasso: HorrorPops, Mumford & Sons, The living end
Tromba/Trombone: Ska-P, The sex police, Kayo dot
Sax: Pink Floyd, Gerry Rafferty, Bob Seger
Clarinetto: The Beatles, Frank Zappa and the Mothers of Invention, They might be giants
Banjo: Steve 'n' Seagulls, Fleetwood Mac, Camper Van Beethoven

Effetti: gli effetti sono delle modifiche che vengono effettuate ai suoi emessi da uno o più strumenti, spesso attivate tramite piccoli pedali posti sul palco. Effetti come eco, riverbero, wahwah, flanger ed un'infinità di altri si possono trovare nel suono di praticamente ogni Rock Band al mondo.

Alcuni strumenti hanno una qualità particolare che li rende eccezionalmente buoni per scatenarsi sul palco.
Questi strumenti hanno un valore addizionale chiamato Resistenza.
Ogni volta che un Personaggio voglia lasciarsi andare, sfruttando al massimo il suo strumento, consuma la Resistenza dell'oggetto, ma ottiene anche benefici nella sua performance.

Uno strumento può avere fino ad un massimo di 3 punti Resistenza, ed ogni uso (o abuso) che se ne faccia per ottenere dei vantaggi sul palco riduce di 1 tale valore.
Quando il punteggio è stato portato a 0 o comunque a meno del suo valore originale, l'oggetto può essere riparato, recuperando il massimo di punti Resistenza a sua disposizione.

Uno strumento costa **almeno** il doppio del prezzo suggerito se ha 1 punto Resistenza, il triplo se ne ha 2 ed il quadruplo se ne ha 3.
La riparazione costa almeno metà del prezzo suggerito per lo strumento base per ogni punto Resistenza da far recuperare.

Che vantaggi dà abusare di un oggetto?
Semplicemente, durante la prova *On Stage*, il Personaggio può spendere un punto Resistenza (e solo uno) nel Lancio per un brano, ottenendo un d6 addizionale da lanciare.
Non si può ottenere più di un d6 per Lancio, ma si può abusare dello strumento in più brani consecutivi, se lo si desidera.
I punti spesi non sono recuperabili finché non si fa riparare lo strumento.

Oltre agli strumenti, alla Band potranno servire costumi di scena e tutto ciò che può rendere unico il look ed il tipo di spettacolo che la Band propone.
È possibile avere vestiario o altro che renda favorevoli le prove *On Stage*, sotto forma di dadi addizionali alle prove, ma spesso questo dipende molto dai gusti del pubblico che si va a incontrare.
Scelte particolarmente azzeccate possono essere premiate, a discrezione del Narratore e dei Giocatori.

Cult of personality

Se la Band riesce ad ottenere un po' di successo, riuscirà forse a guadagnarsi anche qualche fan duraturo.
Qualcuno che si presenterà a quasi tutti i concerti, che conoscerà le loro canzoni originali e le canterà assieme alla Band.
Qualcuno disposto a difendere il buon nome della Band di fronte alle critiche ed a fare proselitismo per trovare nuovi "seguaci".

Alla fine, la Band potrebbe trovarsi con uno stuolo di persone acclamanti ed adoranti, pronte a tutto per i propri idoli.

Pronte persino a seguire i Personaggi fino a casa, facendo loro foto e apparendo in modo inquietante in momenti privati, quando meno se lo aspettano.
Pensavate che solo i Personaggi potessero essere "strani"?
I fan potrebbero non essere da meno.

Gli appassionati della Band e della loro musica sono un'importante risorsa narrativa.
Possono essere persone con le quali stabilire Relazioni, aiutare o ostacolare la Band in varie situazioni e, in generale, essere qualcuno a cui la Band deve, in un cer-

to qual modo, "rispondere delle proprie azioni".
Specialmente con la rete ad amplificare le notizie e le voci, sapersi rapportare con i pubblico è una caratteristica spesso fondamentale del successo.

Dall'altra parte della barricata si trovano gli haters.
Mentre i primi sono solitamente mossi da passione nei confronti della Band (che sia per la sua musica o per i suoi componenti), i secondi possono essere mossi da un'infinità delle più disparate motivazioni.

Disprezzo della produzione musicale, antipatia nei confronti di qualche membro, invidia, passione per Band rivali o interessi personali contrastanti con gli interessi della Band: quale che sia lo sprone, gli haters tendono a far sentire la loro voce il più forte possibile, spesso scagliandosi in velenosi attacchi contro la Band ed i suoi fan.

Anche in questo caso, queste dinamiche possono molto facilmente essere utilizzate per creare elementi interessanti all'interno di una storia ed intrecciare Relazioni che andranno a modificare non solo gli archi narrativi, ma persino le dinamiche più "meccaniche" del gioco.

Know your enemy

La musica non è solo armonia, anzi, spesso passa dalla contrapposizione, dal contrasto.
Il Rock, poi, ha in sé talmente tante anime che è inevitabile che alcune di queste contrastino fortemente tra di loro.
Metal e Punk, Glam e Blues sono solo una minima riduzione delle diatribe originate dai gusti musicali o dalle idee dietro ad uno specifico genere.

Cosa avviene quando questi contrasti diventano interni alla Band?
Le Band i cui membri non riescono a trovarsi d'accordo per via dei loro gusti musicali hanno vita difficile: oltre ai tipici litigi in sala prove, queste diatribe potrebbero ripetersi sul palco e addirittura trasparire dal modo di suonare e dalle sonorità prodotte.
L'influenza di ogni membro della Band contribuisce a crearne "l'impronta musicale", quel sound tipico che permette di riconoscere quel gruppo tra centinaia di altri.
Se le influenze personali non sono ben integrate, però, lo squilibrio si sente e può portare anche a fratture piuttosto gravi.

I Giocatori ed il Narratore, nel caso in cui tra i Personaggi ci siano gravi divergenze di opinioni musicali, potrebbero decidere di applicare dei modificatori alle performance fintanto che i diverbi maggiori non sono appianati.
Nelle prove *On Stage* questo può significare d6 ridotti, Difficoltà aumentata per i pezzi, nonché Applausi in meno o Fischi in più se è il pubblico stesso ad accorgersi degli squilibri interni.

Questo non deve far pensare che la Band sia costretta ad avere membri in completo accordo riguardo alla musica: la contaminazione tra generi può risultare molto interessante, quando si riesce a tenerne sotto controllo i contrasti maggiori.

Le differenze di gusti possono anche causare problemi quando non sono interne alla Band: alcune persone esterne, sia vicine ai Rockers che lontane dalla loro vita, potrebbero porsi come ostacoli sul percorso del gruppo per il disprezzo del tipo di musica che la Band suona.

Tutte queste difficoltà non sono altro che potenziali sfide per la Band.
Tali sfide possono rendere molto più interessanti le storie giocate e costituire elementi molto importanti della narrazione.
Giocatori e Narratore sceglieranno come e se inserirli nelle loro avventure, e determineranno se e quando avranno effetti specifici sulle dinamiche di gioco.

Capitolo 15

Le Avventure

Miss adventure

Di seguito alcune avventure già pronte che potrete utilizzare per iniziare a giocare e Rockopolis senza bisogno di grande preparazione.
L'unica cosa richiesta è che il Narratore dia una lettura all'avventura che intende proporre al gruppo prima di farlo.

Le prime quattro sono state divise in base all'inclinazione della Band verso uno specifico Genere Rock in riferimento alle Anime (la prima è un'avventura più in stile Metal, la seconda più Blues, la terza Punk e la quarta Glam), ma Giocatori e Narratori possono tranquillamente superare queste distinzioni ed avventurarsi in qualsiasi Genere musicale vogliano.
Il Rock è anche questa libertà.

L'avventura ***Kickapoo (and the Warriors of Asgard)*** presenta anche dei personaggi già pronti, così che si possa iniziare subito a giocare, altre richiedono dei requisiti nella creazione dei Personaggi.

Le avventure successive sono di vario genere. Possono essere prese così come sono, unite ad altre per creare archi narrativi più ampi o prese semplicemente come spunto per creare le proprie.
In questo modo, speriamo, i Narratori ed i Giocatori potranno acquisire facilmente confidenza con le storie che si possono narrare in Rockopolis.

Kickapoo (and the Warriors of Asgard)

Che il Ragnarok abbia inizio in questa città!!!

Questo ammasso di case abitate da bigotti è una città piatta, che scandisce con l'ipocrisia il tempo tra un moscio, allineato evento mondano e l'altro.
Niente la scuote, e l'unica cosa che suona sono le odiose campane domenicali. Nessun locale, nessun negozio di strumenti musicali e nessuna sala prove.
Occorre recarsi alla città vicina per avere queste cose, ed il gruppo è stufo.
Stufo come solo un gruppo Metal fino all'osso può essere.

Il disprezzo è al massimo, è giunta l'ora di scuotere queste coscienze, di far tremare persino le fondamenta di questa debole, piatta popolazione assuefatta alla normalità.

Spunti per il Narratore:
Il compito del gruppo sarà di riuscire a trovare un luogo adatto in città dove poter organizzare un concerto di successo entro 7 giorni. La Band dovrà essere spronata ad intraprendere azioni contro l'ipocrisia della popolazione; la sensazione diffusa per i Personaggi dovrà essere quella della inadeguatezza nei confronti dei concittadini e nella consapevolezza della inutilità delle loro vite.
Le difficoltà incontrate saranno quasi sempre inerenti al costume bigotto di questa città, che tenterà in ogni modo di frustrare l'iniziativa dei personaggi con la propria passività. Talvolta, alcuni potrebbero addirittura decidere di contrastarla attivamente.
I personaggi potrebbero avere degli alleati insospettabili tra la popolazione, ma scovarli non sarà facile.

Personaggi che i Giocatori possono usare per l'avventura:

Rollo – batteria
Anime: Metal 3; Punk 1; Blues 2; Glam 1
Relazioni: Amore con Lagertha 2 – Odio verso i preti 1
Tratti: Batterista instancabile 3 – Atleta 2
Musa: Kamasutra 3

Ragnar – voce
Anime: Metal 2; Punk 1; Blues 2; Glam 2
Relazioni: Amore con Lagertha 1 – Odio verso i razzisti 2
Tratti: Leader nato 3 – Diplomatico 2
Musa: Bacco 3

Lagertha – chitarra

Anime: Metal 2; Punk 2; Blues 1; Glam 2
Relazioni: Amore con Ragnar 2 – Odio verso i modaioli 1
Tratti: Maestro di Moda 2 – Scassinatore 2 – Assolo 1
Musa: Ifrit 3

Floki – basso
Anime: Metal 3; Punk 1; Blues 1; Glam 2
Relazioni: Amore con Ragnar 1 – Odio verso la Chiesa cristiana 2
Tratti: Gregario perfetto 3 – Riparatutto 2
Musa: Crowley (Miti Norreni) 3

One bourbon, one scotch, one beer

La città è nota per la grande scuola Blues. La Band dei Personaggi è alle prime armi, ma vuol far vedere di che pasta è fatto a quei professionisti delle note in città, che si sentono tanto bravi da poterli guardare dall'alto in basso.

I locali sono molti, ma il Blues qui è di casa e trovare un ingaggio è cosa molto complicata.
I componenti della band sono consapevoli che dovrebbero trovare un qualche ospite famoso per poter farsi aprire le porte di qualche locale.
L'idea giusta è quella di riuscire convincere Jack Daniels, un bluesman della zona che in passato ha raggiunto una certa notorietà anche al di fuori dei confini nazionali, a suonare con la Band in un concerto che si svolgerà entro breve (circa 7 giorni).

Purtroppo il noto bluesman è un decadente ubriacone che non vuole saperne nulla di suonare con dei pivelli. Anche se volesse, in ogni caso, sono anni che tiene più in mano la bottiglia che la chitarra. Non è molto arrugginito, ma quando sei costantemente brillo anche ciò che sai fare molto bene può diventare un problema.

Il gestore del locale "Sweet home" ha giurato alla Band che se riuscirà a staccare quel vecchio ubriacone dalla bottiglia ed a ripulirlo tanto da farlo suonare come faceva una volta, la serata sarà assicurata.

Spunti per il Narratore:
Una delle più grandi scommesse della Band sarà quella di trovare Jack, cosa che richiederà tempo mentre i giorni trascorrono. Fatto questo dovrebbero riuscire a convincerlo e sperare non ricada preda di Bacco. Il gruppo, comunque, capirà ben presto che Jack è un vero genio del Blues, potrebbe tenere su un concerto da solo per 4 ore... se solo fosse sobrio.

Paragrafo 19.

Raduni i tuoi compari per provare. Sei ancora un po' scosso dalla giornata di ieri, ma gli altri sembrano meno provati. Persino Rebecca, che è stata in commissariato più a lungo di tutti, sembra piuttosto tranquilla.
Patrick sembra addirittura sorridente, con il suo nuovo strumento antico.

Buttate giù una scaletta e fate la prova. Non avete tempo per sessioni di songwriting, quindi dovete dedicarvi alle cover. In una di esse, Patrick riesce anche a trovare lo spazio per un solo della sua viola.
Non ha avuto tempo di imparare a suonarla, ovviamente, ma suonandola come uno stranissimo basso riesce a tirar fuori qualcosa di interessante.
In tre ore tiri fuori il meglio di te, inclusa tutta la rabbia che covi, ed alla fine sei distrutto e soddisfatto.

Trascorrete circa altre tre ore a chiacchierare davanti ad una birra (facendo attenzione agli eccessi di Adele), ed andate a dormire con una certa aspettativa. Domani è il grande giorno.
L'indomani, sei particolarmente mattiniero.

Alle 11 sei già in piedi, e cominci a chiamare gli altri per svegliarli. Protestano per la levataccia, ma senti che anche loro sono eccitati. Siete pronti in un attimo e siete sul posto addirittura prima delle 15.

La location è favolosa.
Prima di conoscere la Metro 14 non avresti mai pensato che sotto terra potesse esserci un posto così grande. La cavità naturale che è stata trovata durante gli scavi per la stazione della metro è talmente ampia ed alta da farti domandare come faccia a stare in piedi la città che ci poggia sopra.
Tecnicamente sarebbe un posto dichiarato pericoloso; sono anche presenti delle strutture di sostegno, alcune solo parzialmente montate. Col tempo, però, i soliti tagli di bilancio e le solite mazzette hanno fatto sì che questo luogo andasse quasi dimenticato.
Adesso è probabilmente la sala da concerti clandestina più grande della nazione.

Stasera, quello spazio enorme sarà completamente pieno di gente, se conosci bene Finch. Passa il tempo, e le band arrivano. Appena giunge, Lars pretende che tu ti dia da fare come promesso, quindi sei costretto a lasciare i tuoi e cominciare a darti da fare per lui.
Non hai niente contro il lavoro del roadie, sai che è essenziale, ma farlo per quello stronzo (e farti vedere dagli altri mentre lo fai) ti fa incazzare non poco. Almeno, però, ti dà l'opportunità di girare parecchio tra i palchi ed i backstage.

Le band si scaldano, e tra loro ci sono tutti coloro che speravi ci fossero. Ci sono anche i Banana's Dream; quei bastardi non ti hanno ancora visto.
Mentre prepari tutto ed il posto si riempie vedi arrivare anche Janis. Vorresti correre a parlarle, ringraziandola di essere venuta, ma Lars ti chiama

nuovamente.

Quando tutto è pronto, il pubblico è ormai accalcato sotto il palco. La Metro 14 rigurgita di gente, una massa di persone che solo uno come Finch riesce a riunire in così poco tempo.
Markus Finch, l'uomo i cui modi si potrebbero paragonare alla melassa, se solo questa fosse eccessivamente pacchiana e ricolma di droga.
Da consumato uomo di spettacolo qual è, fa uno spettacolare ingresso sul palco.

Luci spente. Gli amplificatori, che fino ad un attimo prima emettevano il loro basso ronzio, si ammutoliscono.
Un basso rombo comincia a diffondersi, e sembra provenire da tutto intorno. Inizialmente le persone credono si tratti di suono diffuso dai woofer, ma quando cominciano a sentirlo provenire anche da sopra le loro teste comincia a diffondersi la paura.
Prima che questa diventi panico, però, le luci si accendono, abbagliando tutti, e tutte le casse emettono un suono acuto e potentissimo.

Quando il volume e la luce calano d'intensità, è possibile scorgere Finch sul palco prima deserto. Il suono sembra essere il suo grido nel microfono (anche se sei certo che abbia usato qualcosa per distorcerlo). Ora che ha tutta l'attenzione, l'anfitrione inizia a presentare l'evento.
"La Battaglia per il Rock è cominciata, ed andrà avanti fino a domattina per decretare la Band migliore."
Finch, innamorato della propria voce, tiene banco per un po'. In questo tempo, hai modo di dare un'occhiata in giro.
Oltre a Janis, vedi due tizi che ti sembra di avere già visto. Sforzi la memoria, poi ne ricordi uno: faceva il croupier al ricevimento per il matrimonio del figlio di Mayer. Anche l'altro era certamente alla festa. Hanno degli auricolari nei quali parlano mentre si guardano intorno. Seguendo i loro sguardi, individui almeno altre cinque persone che si muovono come all'unisono con loro.
Che siano una sorta di servizio di sicurezza di Finch?
Oppure Mayer ha fatto due più due ed è venuto a restituire il favore?

Tra poco sta alla band di Lars, e subito dopo ai Banana's Dream, e vorresti far sì che almeno uno di questi due "problemi" fosse sistemato. Con il tuo accesso al backstage potresti farlo, ma adesso sei indeciso su come agire.
Cosa fai?

Monitori ancora gli spostamenti dei tizi con gli auricolari ed avverti Finch, anche a costo d'interromperlo?
Vai a cercare di danneggiare l'attrezzatura dei Banana's Dream, in modo da non averli tra i piedi?
Vai a fare qualche scherzetto alla strumentazione di Lars, così da vendicarti per l'umiliazione?
Oppure ignori tutto questo e corri a parlare a Janis per alcuni minuti, prima di tornare a preparare la vostra esibizione?

Continua a pagina 176

The Rock show

Fare musica costa!
Il gruppo dei Personaggi è pieno zeppo di debiti e purtroppo i banchi dei pegni della città hanno ormai tutti gli strumenti della Band.
Il tempo per riscattarli sta scadendo: 7 giorni per guadagnare abbastanza denaro, altrimenti sarà tutto perduto e dovranno ricominciare la loro carriera da capo, senza la loro indispensabile strumentazione.
Per fortuna, un gruppo dell'ambiente Punk ha saputo delle difficoltà ed è disposto a cedere un proprio concerto e l'attrezzatura per poter avere il denaro disponibile per riscattare gli strumenti impegnati. La solidarietà del "pueblo unido" Punk è leggendaria!
Il problema è, purtroppo, che il gestore del locale dove si dovrà tenere il concerto è il padre del/la partner del/la Frontman della Band.
C'è da dirlo? Il gestore detesta la Band e, in particolar modo, il/la Frontman, e farà di tutto per far sì che il concerto venga rimandato o vada male.

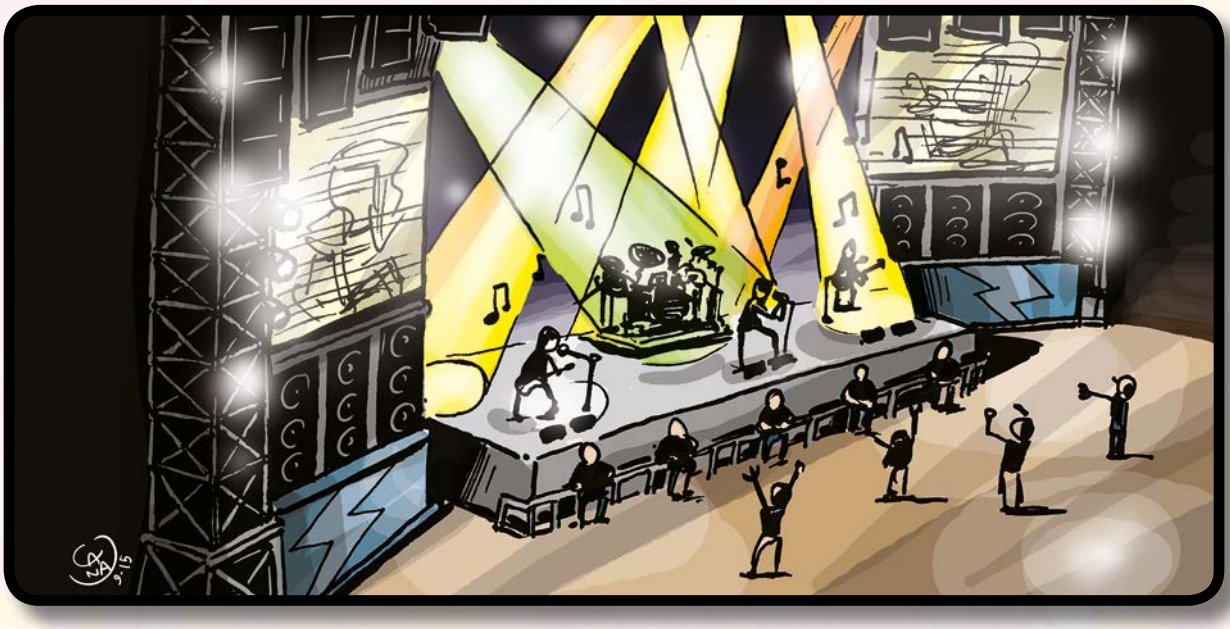
Se anche la Band riuscirà a suonare a dovere, cercherà tutte le possibili scuse per non pagarli. Non sarà facile fargli scucire la grana!
Spunti per il Narratore:
Non sono pochi i gestori dei locali che cercano scuse per non pagare i musicisti. Le band della zona lo sanno, e potrebbero cercare di aiutare i nostri Personaggi.
Avere contro il gestore di un locale, d'altronde, può avere ripercussioni tutt'altro che positive sulla reputazione della Band.

Shake me

In città un noto stilista sta cercando la Band giusta ed alla moda per il party dopo la sfilata che ha organizzato. A bordo di quella piscina ci saranno tutti coloro che contano nell'ambiente glamour, e per la Band questa è un'occasione ghiottissima.

Lo stilista ha creato un apposito contest per band emergenti: la Band che vincerà suonerà al grande evento.

Spunti per il Narratore:
In questa avventura è importante identificare un minimo di 3 prove on stage, concepite come eliminazione diretta fra band rivali. La Band dovrà riuscire a superare queste selezioni.
Le prove On Stage saranno brevi (circa 3 brani, qualcuno in più per la Finale); la Band con il maggior numero di Applausi vince la sfida. Con una simile posta in gioco, sono da attendersi ovvie scorrettezze.



The call of Ktulu

La Band è nei guai.
Certo, potrebbe non essere una novità, ma non è mai piacevole avere la polizia alle calcagna.

Stavolta, poi, le Muse hanno preteso così tanto che l'unica alternativa è passare il confine.

Nel suo percorso di fuga, però, la Band ha perso il mezzo ed è stata costretta a prendere "in prestito" un camper che ha trovato in un parcheggio, caricandoci in fretta e furia gli strumenti che aveva con sé.
Il camper, purtroppo, era abitato, ma i Personaggi non avevano il tempo di fare gli schizzinosi.
Una famiglia composta da un padre sulla cinquantina, un figlia ventenne ed un figlio quindicenne sarà la compagnia involontaria (o addirittura riluttante) dei Personaggi nel loro viaggio.
Farsi prendere è fuori discussione: se si somma il rapimento ai reati commessi in precedenza è facile che la chiave della cella in cui verranno rinchiusi i nostri venga fusa per farne dei simpatici ciondoli commemorativi.
Per fortuna la famigliola non è troppo recalcitrante. Sarà merito di quelle armi che hanno visto nelle borse della Band e che sperano non vengano mai usate.

Uno dei più probabili obiettivi dei Personaggi in questa situazione è quello di varcare il confine evitando scontri ed arresti.
Se dovessero esserci scontri avrebbero a disposizione delle armi con cui difendersi e contrattaccare, ma la situazione si farebbe decisamente pericolosa.
Anche in caso di passaggio non problematico del confine, la fuga dovrebbe comunque essere piuttosto veloce, dato che le comunicazioni viaggiano con celerità.
Fermarsi lungo la strada principale sarebbe una follia, e le prime stradine di campagna che si trovano conducono ad un villaggio piuttosto piccolo e singolare.
Di giorno sembra essere quasi disabitato, con solo abitazioni e negozi chiusi. Pochissime persone si aggirano tra gli edifici, e sono così schive che non si faranno mai avvicinare.
Sembrano molto diffidenti nei confronti dei forestieri.
Forse anche i Personaggi farebbero bene ad essere diffidenti nei loro confronti, perché non appena ce ne sarà l'occasione alcuni di questi individui cercheranno di danneggiare il camper, forandogli le gomme, rompendogli il motore o comunque impedendogli di funzionare.

La sera arrivano un po' di auto con delle persone, ed il paese si anima un po'.
I negozi restano chiusi (a ben vedere, devono esserlo da mesi), e solo una specie di grande ristorante si apre per raccogliere tutte le persone giunte.
Se si avventureranno nel locale, vedranno che c'è un palco con un po' di strumentazione, ma nessuno che suoni.

Potrebbero essere riconosciuti da qualcuno tra gli astanti, oppure potrebbero entrare con gli strumenti e sentirsi chiedere di suonare, o ancora potrebbero proporsi da soli di fare un piccolo concerto per guadagnarsi la cena e, forse, una minima paga.
Certo, non sarà facile tenere sotto controllo la famiglia durante l'esibizione senza allertare troppo il pubblico.
Se i Personaggi rimangono qui fino alla mezzanotte, si accorgeranno che allo scoccare dei dodici rintocchi la gente sembra "cambiare".

Il pubblico si lascerà andare ai più biechi istinti, come se stesse dando sfogo a tutte le Muse assieme. Tra la gente si potranno vedere anche quegli individui sfuggenti che si aggiravano per il paese di giorno.
Il volume della folla salirà, e cominceranno dei canti.
Se la Band sta suonando sul palco, i canti si uniranno a quelli delle loro canzoni.
Ascoltando quello che urlano le persone si

sentiranno dei richiami non meglio identificati ad antiche divinità.

Se la Band si sta esibendo, solo una performance meravigliosa (Aspettativa non meno di 60 su una scaletta di 5 brani) potrà focalizzare il pubblico sulla musica, evitando che la situazione degeneri per i membri del gruppo e per la famiglia sequestrata.
Il pubblico intende forse fare un sacrificio a questi dei antichi?
I Personaggi e la famiglia sequestrata stanno correndo un pericolo?
Com'è possibile che il primo paese in cui decidi di fermarti si popoli subito di fuori di testa di questa portata?

Spunti per il Narratore:
Questa avventura può fornire molte idee ai Giocatori ed al Narratore.
La famiglia sequestrata può essere caratterizzata in vari modi, sia come persone intimorite dal gruppo, sia come veri antagonisti.
Potrebbero anche essere una sorta di "collegamento con la realtà" per quei membri della Band più alienati dalle proprie Muse. Potrebbe crearsi un legame con loro, magari perché hanno cooperato per un pacifico superamento del confine (cosa che magari era anche l'obiettivo della famiglia), oppure perché alcuni dei Personaggi hanno problemi familiari personali che rivivono con dispiacere osservando una famiglia tutto sommato unita.
Anche la descrizione del paese e del locale può essere estremamente personalizzata, dando possibilità di inserire elementi a piacimento per integrare quest'avventura con storie già create.

Paragrafo 20.

Tieni d'occhio i tipi strani. Dopo pochissimo è chiaro che non fanno parte della security.
Si fanno strada a spintoni tra la calca, mentre Finch continua a parlare nel microfono. A quanto pare si stanno avvicinando ai lati del palco principale, proprio in direzione delle file di casse dalle quali esplode la voce dell'instancabile presentatore.

Provi ad attirare l'attenzione della security, ma da dove sei non ci riesci. Non hai molto tempo.

Salti sul palco e ti dirigi verso Finch. Questo non ti vede finché non gli sei accanto, e sembra decisamente sorpreso e poco felice dell'interruzione.
La gente che ascoltava, preda della malia della voce di Markus, si "risveglia" pian piano e nota la tua presenza con curiosità.

"Hai visto quei tipi? Devono essere..."
"Togliti di mezzo, coglione. Anche se l'idea era tua questo è il MIO evento."
"No, non capisci, dobbiamo..."
"Non capisco? Capisco benissimo: tu ormai sei un fallito, e cerchi in tutti i modi di tornare al..."
Ti sale il sangue alla testa, ma purtroppo non puoi risolvere la situazione come faresti con Patrick.
Finch, però, sa che non può battibeccare a lungo sul palco, o la gente si sveglierà dalla "magia" della sua voce. È quindi costretto ad includerti nella presentazione.

"Ecco qui una persona che è stata di grande aiuto nell'organizzare questo evento. Lo conoscete in molti, e..."
Senza attendere, gli strappi il micro-

Video killed the radio star

Nathan Jones è un vecchio amico di almeno uno dei membri della Band.
Ha un trascorso da Rocker, ormai ritiratosi perché le sue Muse lo stavano distruggendo completamente.
Ha lavorato per anni in una radio piccola, ma che trasmette su tutto il suolo nazionale e con un nutrito gruppo di ascoltatori fedeli, appassionati di Rock. Purtroppo alcuni dei suoi vecchi guai sono tornati nuovamente a galla ed alla fine di un periodo piuttosto burrascoso è stato licenziato.
Questo è quello che dice ai Personaggi di fronte ad una birra.
Si dice dispiaciuto perché avrebbe voluto mandare in onda almeno qualche volta la registrazione che i nostri gli avevano dato, ma ora non ne ha più la possibilità.

Però...

Sarà l'alcool che parla, ma Nathan propone un piano.
C'è un momento della giornata in cui ci sono solamente tre persone in studio: Joe, il DJ, la manager Dorothy Logan ed il segretario Bud.
Entrare in quel lasso di tempo, costringendoli a mandare in onda i brani scelti, non sarebbe poi molto difficile. Tra l'altro, ciò che viene mandato on air non viene registrato, e tenendo le tre persone lontane dall'impianto non saprebbero nemmeno cosa avete fatto.
Certo, qualcuno degli ascoltatori potrebbe dirglielo, ma non essendoci registrazioni difficilmente la Band potrebbe passare guai veri, se entrano mascherati e non si fanno riconoscere.

fono di mano.
"Grazie a tutti. Sapete, erano anni che... ehi, avete visto?" ed indichi un gruppo di tizi con auricolare che sta scavalcando le transenne.
Adesso anche Finch li ha visti, e si riprende il microfono.
"SICUREZZA" tuona.
Indica i vari gruppi, su tuo suggerimento, ed inizia una baruffa. Tra il pubblico, in molti aspettavano solo il momento per pogare, e sono tentati di tuffarsi nella zuffa. Finch sa come gestire la cosa.
"Muovetevi!" urla a Lars ed i suoi, che sono quindi costretti ad arrivare e cominciare a suonare senza presentazioni.
Quando la musica entra in scena, chi aspettava il pogo non si trattiene più.

I tizi con l'auricolare, alle prese con la sicurezza di Finch, vengono trascinati in un vortice di spinte e salti, e vengono presto separati e dispersi. La minaccia è risolta entro pochi minuti.
"Non ti azzardare mai più a togliermi il microfono, stronzo." ti dice Markus passandoti accanto.
Sa che probabilmente gli hai salvato il culo, ma non accetta che gli si tolga lo spettacolo dalle mani.
Adesso che la situazione è sotto controllo e l'evento è entrato nel vivo con il gruppo di Lars, hai un po' di tempo per decidere cosa fare.

Vai a cercare nei backstage per vedere se trovi la famosa chitarra?
Improvvisi qualcosa ai danni dei Banana's Dream?
Vai da Janis per vedere se sta bene e se ha visto come hai impedito il disastro?

Continua a pagina 180

E poi, per come sta andando questo periodo di scarso successo, qualunque cosa parrebbe andare bene, purché il nome della Band circoli.
Per Nathan, questa sarebbe la migliore vendetta.

Se la Band decide di provare ad intrufolarsi nella sede della radio, dovrà anzitutto farlo da sola: Nathan è troppo facilmente riconoscibile per chi ha lavorato parecchio tempo con lui, nonostante i travestimenti.
Sa anche la posizione delle telecamere di sicurezza, ma a meno che non gli venga chiesta non la dirà, visto che suppone che i Personaggi andranno mascherati.
Una volta dentro, trovare le tre persone non sarà difficile.
Lavorano in stanze adiacenti, e l'unica che "vede" gli altri è la dirigente, che sarà anche la persona più ostile alla Band. Cercherà di mettersi in contatto in ogni modo con l'esterno, se ne avrà l'occasione. Ex fiamma del DJ, tra loro non scorre un ottimo sangue, e se questi cercherà di collaborare con la Band proverà ad ostacolarlo in ogni modo, anche promettendogli il licenziamento.
È una donna fredda, calcolatrice, che punta solamente al guadagno e non esiterà a fare qualsiasi cosa se pensa che la sua attività possa rimetterci. Di Rock, inoltre, non sa praticamente niente.
Joe, il DJ, potrebbe essere quasi convinto a collaborare, se si deciderà di parlamentare con lui. Certo, la qualità audio sarà ciò su cui avrà più da ridire, visto che quel che hanno registrato i Personaggi è di livello piuttosto basso.
In segreto, però, potrebbe perfino apprezzare quest'azione estremamente avventata dei Personaggi: ha un sapore molto Rock.
Bud, il segretario, è invece la persona più pericolosa lì dentro, nonostante l'aspetto mite. Ha un passato da cantante Rock fallito, e l'unico retaggio rimastogli della sua esperienza da Rocker è una collezione di Muse impressionante: Berserk, Ifrit e Bacchus, tutti a livello 5.
Praticamente è una bomba ad orologeria pronta a scoppiare.
Sia Joe che Dorothy sono a conoscenza di questo e sanno come trattarlo per evitare che esploda, ma se si troverà da solo di fronte alla "minaccia" dei Personaggi...

Nathan darà alla Band anche dei piccoli mitragliatori giocattolo. Non vuole che qualcuno si faccia male, ed anche i Personaggi devono sapere che l'obiettivo è solo quello di esser mandati in onda, non di fare male a qualcuno.
Se la polizia venisse allertata dell'incursione, le cose potrebbero mettersi male, quindi sarebbe meglio cercare di evitarlo a tutti i costi.
Nel caso in cui si concentrasse molta attenzione dell'esterno attorno alla sede della radio, però, Dorothy potrebbe persino pensare di ottenerne un guadagno, sfruttando la possibilità di trasmettere "live" quello che sta avvenendo tramite la radio.
Chissà, potrebbe persino decidere di far suonare la Band direttamente in studio (qualche strumento si rimedia), fregandosene se poi, alla fine, i guai toccheranno comunque a loro.

Spunti per il Narratore:
La situazione si presta a molti bivi nella storia. La cosa che deve comunque rimanere sempre bene in mente è la psicologia dei tre personaggi non giocanti:
DJ Joe è un vecchio rocker ed ama l'improvvisazione. Conosce però anche lo show business e sa che i Personaggi potrebbero bruciare come un fuoco di paglia. Per questo, anche se dovessero riuscire a convincerlo a collaborare, sarà sempre critico e severo nei confronti della Band e della loro musica.
Dorothy è una canaglia, ignorante di musica quanto avida di denaro. Se riesce a sfruttare la situazione e la Band per fare qualche soldo in più, ben venga, altrimenti tenterà di spazzare via dalla sua strada chi l'ha messa in difficoltà. Potrebbe diventare facilmente un avversario anche per situazioni future.
Bud è in costante equilibrio precario, ed alcuni segnali dovrebbero servire a farlo

notare ai Personaggi. Ha diversi dischetti di plastica color argento, simili a monete, con delle scritte sopra. Personaggi che abbiano avuto problemi con Bacchus o che le leggano capiranno che sono token per 24 ore di sobrietà. Non ne ha alcuna con periodi più lunghi.
Nel cassetto della scrivania alla quale lavora ha un tirapugni. Nella scrivania di Dorothy, invece, c'è una piccola fiamma ossidrica portatile che ha sequestrato a Bud. Lui sa dov'è, e l'idea di riprenderla non gli dispiacerebbe di certo.

Revolution riot

Le scene si svolgono nei sobborghi di una metropoli, i cui quartieri sono tutti uguali: grigiore ovunque, persone che conducono squallide esistenze che si trascinano semplicemente avanti nei giorni.
Una sola particolarità: c'è una strada, qui, che non è solo una striscia asfaltata con delle grigie case ai lati. Questa strada è il confine tra due zone in aperta guerra tra loro, guerra combattuta a suon di Rock.
Si dice che tutto sia nato quando due Rock Band sono emerse dal quartiere, una da un lato ed una dall'altro, ciascuna affrontando la musica in modo completamente diverso.
Poco prima che una delle due Band fosse in grado di pubblicare il primo album, sul quale aveva lavorato incessantemente per diversi mesi, l'altra Band fece uscire il proprio, che conteneva più di metà dei brani dell'altra, opportunamente modificati per aderire al loro stile.
Testi, progressioni di accordi e molto altro erano stati completamente plagiati.
Nessuno sa con esattezza quale delle due Band avesse plagiato l'altra, ma chi abita da un lato è più che certo che la "propria" Band è stata quella che ha subito il torto.
Neppure cercando in rete si trovano informazioni in merito a questa vicenda, ma la "leggenda" vuole che le due metà di questo sobborgo si siano, ai tempi, schierati ognuna con la Band alla quale aveva dato i natali, dando origine ad una faida che

negli anni si è fatta sempre più accesa ed insensata.

Solo i nuovi abitanti del quartiere, insediatisi qui anni dopo il fatidico evento (posto che sia mai avvenuto), sembrano non sentirsi coinvolti in questa faida, anzi, ne sono decisamente infastiditi. Gli esposti alla polizia sono sempre più numerosi, e si è costituito più di un comitato per il "decoro", la "decenza" ed un sacco di scopi che sarebbero raggiunti solamente togliendo di mezzo i rumorosi contendenti.
Questo perché questa "guerra" è fatta di risse quasi quotidiane di giorno e concerti a volumi spaccatimpani di notte.

Inutile dire che ci sono Band e locali ovunque, in questa zona. Lo scopo dei concerti, però, non sembra quasi mai quello di accontentare un pubblico, ma piuttosto di aizzarlo e di "distruggere" metaforicamente degli avversari immaginari.
I disturbi alla quiete pubblica sono continui e la notizia di una prossima visita nella zona di un'importante figura politica internazionale è la scusa ideale per l'amministrazione di "far pulizia" dei facinorosi.
La guerra sarà all'ultimo respiro fra gli hooligans del Rock o le opposte fazioni si uniranno per combattere il sistema che vuole ammutolirle?

Spunti per il Narratore:
In tutta questa premessa, cosa c'entra la Band?
Uno o più di uno dei membri potrebbero provenire da questa zona, oppure potrebbero avere agganci tra i locali ed essere stati "ingaggiati" per rinforzare una delle due fazioni.
Narratore e Giocatori sono liberi di scegliere se la faida sia combattuta anche con specifici generi Rock in contrapposizione, così come definire le età delle persone coinvolte: si tratta di una cosa che interessa prevalentemente gli studenti, oppure i lavoratori, oppure tutti quanti?
Quel che conta è che i concerti non devono mancare e tutta la situazione dovrebbe piano piano incedere sempre più inesorabilmente verso una conclusione, difficilmente pacifica.
Che si debba combattere contro la popolazione locale dell'altra metà, oppure contro chi vuole riportare il silenzio in questo sterminato grigiore, sarà difficile giungere in fondo alla storia senza che la situazione degeneri.
Questa storia si presta per avventure della durata di più di una sessione, nelle quali la Band si addentra nella situazione di partenza, conosce persone, si fa nemici e giunge infine a dover scegliere come concludere il tutto.

Paragrafo 21.

Devi approfittare del tempo che hai a disposizione.
Con gli occhi di tutti concentrati sul palco, ti appresti ad iniziare a girare per i backstage. Non appena muovi i primi passi, Rebecca, Adele e Patrick ti sono accanto.
Prima che tu possa muovere obiezioni, Adele liquida qualsiasi discorso con "Siamo una Band." Sta bevendo qualcosa che ha l'odore di petrolio non raffinato, ma sai che è sobria e sincera.

Vi aggirate dietro il palco alla ricerca del camerino in cui si trovi il sospettato che possiede la chitarra. Non sai quale sia dei due, ma sai che se non è uno è di sicuro l'altro.
I camerini sono una serie di cunicoli scavati in un intrico piuttosto esteso e complesso, che per fortuna conosci

abbastanza bene.
Attraversate diversi "bivacchi" di band in attesa del momento di suonare, e passano un po' di minuti prima che tu veda uno di quelli che stai cercando. Vi fermate ad una distanza sufficiente da non farvi vedere, e noti con enorme stupore che anche l'altro sospetto è insieme al primo.

Dave e James insieme... ti pare assolutamente impossibile.
L'odio che si era creato nei giorni in cui la vostra band si è sfasciata e vi siete lasciati sparandovi non può essere sparito per nessun motivo, secondo te. A meno che...
Forse la famosa chitarra poteva essere una ragione valida per appianare le divergenze?

Continui ad osservarli, e ti accorgi che oltre a loro c'è una sola altra persona. Dalle bacchette infilate nei jeans intuisci che sia il batterista. Probabilmente la loro formazione si ferma lì: non sono certo tipi particolarmente amichevoli e non ti stupisce che abbiano un gruppo formato da solo tre musicisti.
Guardando bene, vedi che tengono in mezzo a loro una custodia per chitarra sulla quale entrambi tengono una mano. Ti avvicini un po', coperto dal passaggio di un'altra band, e noti che Dave impugna una pistola.

La situazione è pericolosa.
Sei assolutamente certo che nella custodia ci sia la chitarra di Wildcraft, ma prenderla potrebbe comportare un discreto rischio.

Ti consulti con i tuoi compagni e queste sono le idee che vengono fuori:

- Patrick, da sempre il più manesco di voi, propone di assaltarli in un momento di distrazione. Siete quattro contro tre, e lui si dice certo di poterne stendere un paio prima che possano pensare di reagire.
- la tua proposta è quella di aggirare il loro "camerino" passando da un altro cunicolo e poi correre in mezzo a loro prendendo velocemente la chitarra e fuggendo. Sai che sei molto più veloce di loro, e la curva a gomito subito ad un paio di metri da dove si trovano dovrebbe essere un riparo più che sufficiente. Se poi gli altri si piazzano subito dietro e li rallentano mentre ti inseguono dovresti riuscire a seminarli alla svelta.
- Rebecca, la più astuta, propone di separarli ed assalire solo quello che rimarrà con la chitarra. Basterà dire che ognuno di loro deve fare una "intervista doppia" con un membro della band con la quale si confronteranno al contest per portarli via ad uno ad uno.
- Adele, più votata alle relazioni sociali, propone di far leva sul loro astio interno. Intende presentarsi come manager alla ricerca di validi musicisti e chiedere di indicargli il migliore della band. Si dice certa di essere in grado di portarli a litigare talmente tanto da rendere molto facile impossessarsi della chitarra.

Quale proposta sceglierete?

Continua a pagina 184

Civil war
scritta da Joe Rawkin George Coombs

Una guerra intestina imperversa da anni ormai in questa zona; gli edifici sono macerie, la musica è un ricordo.
La Band è confinata in una zona estremamente pericolosa della città, la cosiddetta zona rossa, dove neppure le unità degli eserciti internazionali passano con le loro ronde. Talvolta c'è qualche "cessate il fuoco" che viene rispettato, ma le infiltrazioni di unità nemiche in missioni omicide sono all'ordine del giorno.
Pur così confinata, la Band è però riuscita a far funzionare un vecchio apparecchio radio che permette di far sentire la propria voce, e talvolta anche la propria musica, nella città martoriata.
Se la Band si trovava qui prima dell'inizio della guerra civile, probabilmente non ha più strumenti musicali decenti, ma se ne è costruita alcuni di fortuna con ciò che ha recuperato in giro.
Per i civili stritolati da una vita sempre immersa nel pericolo, persino quell'attrezzatura così malridotta è in grado di risollevare un morale ormai sotto terra.

Quando iniziano le trasmissioni radio, la notizia di una Rock Band che suona nell'etere cittadino comincia a circolare fino a raggiungere alcune delle forze internazionali che cercano di intervenire senza successo.
Proveranno persino a far ottenere alla Band della strumentazione migliore, sia per trasmettere che per suonare, trasferendola assieme a del cibo in contenitori fatti cadere per via aerea.

Purtroppo la notizia giunge anche all'orecchio dei signori della guerra locali, ognuno dei quali intende assolutamente impedire che la popolazione possa sollevare la testa: il basso morale e la paura sono ciò che permette loro di continuare le loro attività, ed una scintilla di speranza come quella che offre la Band non può che essere una spina nel fianco per loro.
Per questa ragione, la Band dovrà cercare di sopravvivere: mantenere un basso profilo per non far capire che sono loro a trasmettere, rimediare il cibo ed i generi di prima necessità, resistere ai tentativi di cattura e di sabotaggio sono tutte difficoltà che la Band potrebbe doversi trovare ad affrontare.
La musica è ciò che più riesce a sollevare il morale, quindi almeno una volta alla settimana la Band potrebbe voler mandare in onda qualcosa di suonato appositamente.

Resistere abbastanza a lungo significherebbe dare abbastanza forza alla popolazione da iniziare un movimento di resistenza. Un sollevamento popolare comincia a diventare un'ipotesi plausibile, e se la Band troverà il modo di fare un'esibizione dal vivo questa potrebbe essere la spinta che serve ad innescare la reazione.

Spunti per il Narratore:
Questa storia si presta per avventure della durata di più di una sessione.
La città in macerie potrà essere descritta e "costruita" dal Narratore assieme ai Giocatori durante la prima sessione, se lo vorranno. Partendo dal presupposto che la città è distrutta per un buon 70%, si dovrà decidere quali strutture confinano con la "zona rossa", possibilmente limitando la propria scelta a due strutture importanti con varie case private confinanti.
Le strutture importanti possono essere: ospedale, centro commerciale, uffici dell'esercito (dove trovare munizioni o armi), radiotelevisione, stazione del treno/metropolitana, ufficio governativo o uffici.
Il gruppo dovrà costantemente affrontare problemi legati alle tentazioni delle Muse non sfogate, alla mancanza di cibo (le forze internazionali proveranno a far passare qualcosa, ma non sarà facile ottenerlo), alle condizioni mediche ed igieniche, ecc...
La Band, inoltre, dovrà prestare attenzione ai rischi costituiti dalle altre persone, siano essi soldati, sciacalli o altre persone in difficoltà.
Armi da corpo a corpo, da fuoco, ordigni esplosivi, mine... tutti pericoli in cui la Band può incappare.
Per i "concerti" eseguiti dalla Band non ci sarà un valore di Aspettativa, basterà solamente ottenere più Applausi che Fischi (su una scaletta di almeno 3 brani) per poter fare Esperienza e dare coraggio alle persone.
Si può ipotizzare una Aspettativa per il concerto finale, se ci si arriva.

La Band potrebbe trovarsi in zona prima dell'inizio della guerra (perché proviene da questi luoghi o perché ci si trovava in tournée), oppure andarci dopo il suo inizio, magari proprio con l'idea di aiutare la popolazione locale.
La morte di uno dei membri del gruppo può comportare il fallimento dell'avventura, oppure significare che occorre trovare un rimpiazzo tra la popolazione.
Se si vuole dare un'attenzione particolare ai pericoli dati dalle armi, si può usare il seguente riferimento (tutti valori suggeriti, Narratore e Giocatori li modifichino se lo ritengono opportuno):
Combattimento a mani nude - Lancio su Anima Metal - 1 danno
Combattimento armato corpo a corpo - Lancio su Anima Metal - 2 danni
Arma da fuoco - Lancio su Punk - 3 o 4 danni
Bomba a mano - Lancio su Punk - 3 o 4 danni in un'area di 3x3 metri
Mina - Lancio su Punk per non farla detonare, Lancio su Blues per disinnescarla - 4 danni

Cretin family
scritta da Joe Rawkin George Coombs

Requisito: tutti i Personaggi devono avere l'Anima Blues ad almeno 2.
I Personaggi sono tutti membri di una famiglia (molto allargata) da sempre dedita al folk-blues.
La Band di famiglia è molto conosciuta in zona ed è spesso chiamata per esibirsi in sagre di paese per intrattenere il pubblico.
La Band dei Personaggi nasce in acustico con chitarre, percussioni e fiati; l'unità, il particolare affiatamento della band (che ha una sala prove privata direttamente nella propria grande casa) ha contribuito a fornire alla stessa una notorietà non indifferente, tanto da procurare un ingaggio presso una emittente televisiva locale.
La trasmissione televisiva (che sarà giocata come vero e proprio concerto On Stage) avrà diversi appuntamenti e sarà strutturata in modo simile ad alcuni famosi show televisivi: gli ospiti saranno intervistati dal presentatore e ci saranno intermezzi del-

la Band che si esibirà con i propri brani classici.
Durante una di queste puntate, l'ospite sarà un certo Charlie Monsoon, ritenuto un poeta del Blues Rock, una sorta di nuovo Bob Dylan.
Charlie è un poeta, un chitarrista dalla discreta abilità ed un oratore dalla parlantina affascinante. I temi delle sue poesie e delle sue canzoni sono i temi degli ultimi, degli emarginati.
Charlie rimane affascinato dalla Band e farà di tutto per convincerla a lasciare la trasmissione televisiva per seguirlo nel tour internazionale che sta per iniziare. Promette di avere amici e ottimi agganci per sfondare nel mondo della musica e presto sarà anche facile capire che questo è assolutamente vero: conosce e frequenta molte persone e personaggi del jet set musicale.

La Band dovrà decidere se seguirlo oppure fornire una collaborazione esterna (ad esempio continuando a lavorare alla trasmissione ma fornendo registrazioni per un album da incidere con Charlie), ma Charlie sarà molto insistente riguardo al fatto di volere i Personaggi in tour con sé. Seppur in maniera garbata, continuerà a chiederlo spesso, magari mandando inviti per serate con celebrità, oppure per partite di football o baseball in zona vi, ecc...
Charlie è così influente da poter mitigare gli effetti dell'abuso delle Muse del gruppo: sfruttando le sue conoscenza potrà

Paragrafo 22.

Concordate che la tua proposta è quella che ha le maggiori chance di funzionare.
Ti incammini per arrivare dall'altra parte del cunicolo in cui si trovano Dave e James, mentre i tuoi compagni cominciano ad inscenare una litigata ai margini dell'altro ingresso. Servirà a distrarli quando tu passerai correndo.
Quando senti la voce stridula di Rebecca alzarsi al massimo, dai un'occhiata.
Sono tutti rivolti a guardare dall'altra parte. È il momento di agire!

Scatti in avanti.
Il tuo bersaglio è a pochi metri da te ed i "proprietari" sono distratti.
Riesci ad arrivare alla custodia senza che nessuno di loro ti abbia notato, ed afferri la chitarra, strattonando forte.
Il tempo di dare una spinta e fare un metro, poi si rendono conto di quel che succede.
Un altro metro, e sono pronti a reagire.
Mentre fai la curva, Dave alza la pistola, ma nel tempo che impiega a portarla in posizione tu sei sparito.

Passi attraverso i tuoi compagni, che continuano la finta litigata (anche se ti sembra che Adele si sia particolarmente accalorata). Appena passi, Patrick, il più robusto del gruppo, si mette in mezzo al corridoio sbarrando il passaggio.
Sei quasi in fondo quando i tuoi inseguitori svoltano l'angolo, andandosi a schiantare contro i tuoi amici. Rebecca finge una reazione di panico alla vista della pistola e comincia a correre nel corridoio, nella tua stessa direzione.
In questo modo li rallenta ulteriormente e quando giungono al punto

quasi sempre trovare un buon modo per far desistere le autorità da procedere per vie legali nei confronti dei Personaggi che perdano troppo il controllo.

Come mai Charlie fa tutto questo?
È tanto semplice quanto crudele: Charlie è un buon uomo solamente di facciata. Sa che questa sua maschera è la sua fonte principale di guadagno, quindi si guarda bene dal comportarsi in modo differente in pubblico, ma ama ingaggiare Band di esordienti, poco esperti del duro mondo del Rock, e farli "sporcare" con la parte più lercia di quell'ambiente. Una volta rovinata per sempre l'innocenza e l'ingenuità, si occuperà anche di far fallire i sogni di gloria non appena intrapresi scaricando la Band nel fango non appena questa penserà di avere il controllo della situazione.
Charlie gode veramente nell'apparire il demiurgo, il creatore di una Band non conosciuta per poi farla cadere dalle altezze alle quali lui, e solo lui, è riuscito ad elevarla.

Spunti per il Narratore:
Questa storia si presta per avventure della durata di più di una sessione.
Il compito del Narratore in questa avventura sarà quello di modellare ed interpretare la personalità di Charlie Monsoon in modo da farlo apparire affabile ma con qualche piccolo barlume di stranezza.
Charlie ordirà il suo solito "piano" nei confronti della Band, al fine di elevare il gruppo per poi farlo sprofondare a causa di

in cui ti trovavi sei ormai svanito nei cunicoli.

Li senti correre, e sai che Dave e James conoscono queste gallerie quanto te, ma li stai seminando. Ti sembra più facile del previsto, inaspettatamente facile.
Tu e gli altri vi siete dati appuntamento dietro al muro di amplificatori alla sinistra del palco, e li raggiungi dopo esserti accertato che non ti stanno seguendo.
Esultante e col fiatone, mostri il bottino.
Mantenete il respiro quando aprite la custodia.

La chitarra è lì.
Ha evidenti segni di bruciature e scheggiature, con varie crepe che corrono lungo il manico ed il corpo.
Eppure, incredibilmente, è integra. Tenendola in mano, sei sicuro che suona a meraviglia.

Hai sempre dubitato dell'esistenza degli dei, ma di certo qualche dio del Rock ha imposto le sue mani su questa meraviglia.

Ce l'avete fatta!
Rebecca, però, frena il vostro entusiasmo.
"Quelli sono ancora in giro a cercarti. Se ti trovano è un casino. Cosa facciamo?"

Fuggite via con la chitarra, rinunciando a suonare su questo palco?
Tendete loro un agguato per renderli inoffensivi una volta per tutte?
Nascondete la chitarra e vi fate aiutare dalla security (confidando nel fatto che non possono denunciare il furto di qualcosa che hanno rubato)?
Fingete di andarvene, per depistarli, ma rimanete per suonare al vostro turno?

Continua a pagina 188

abusi delle Muse o fallimenti emblematici in concerti troppo difficili per i nostri Personaggi inesperti.

Charlie Monsoon è comunque mosso da molteplici fattori che tengono alto il suo ego smisurato: alcuni sono biechi e legati alle sue molteplici Muse (che però riesce a tenere spesso a bada), altri invece sono legati allo spirito di rivalsa nei confronti del padre, tale Roberto Monsoon, già direttore d'orchestra e insegnante di musica che non ha mai apprezzato il "mestiere" di Charlie, ritenendolo un piantagrane e un fenomeno da baraccone.

Potrebbero quindi mostrarsi, pian piano, varie inclinazioni caratteriali di Charlie che potranno mostrare in anteprima una parte della sua pericolosità, oppure permettere alla Band di trovare elementi con i quali entrare in contatto con il suo lato meno malvagio.

Il Narratore, oltre a soffermarsi sul rapporto fra la Band e Charlie, dovrebbe fare in modo che il gruppo abbia la prospettiva di un numero elevato di ingaggi, che diventeranno quasi insostenibili (ma estremamente remunerativi) con Charlie vicino.
Caratteristiche di Charlie Moonson

Anime:
Metal 2
Punk 3
Blues 4
Glam 4

Ispirazione: 16

Fama: 150

Relazioni:
Ama Charlie Monsoon 3
Odia suo padre Robert Monsoon 2
Odia qualsiasi altro musicista 2

Muse:
Kama Sutra 3
Las Vegas 2
Malaphar 1
Stormbringer 1

Tratti:
Diplomatico 3
Voce che spacca 3
Chitarrista virtuoso 3
Leader nato 3

Abilità: Blues energy, Poeta, Intuito, Incitare gli animi, Prova a prendermi

Rock is dead
scritta da Joe Rawkin George Coombs

La Band viene contattata da una medium che dice di aver parlato con gli spiriti svariate Rock star ormai defunte e che tutti loro le hanno fatto il nome dei Personaggi e del loro complesso.
A supporto di quanto dice, fornirà particolari sulla Band che altri non avrebbero potuto conoscere, e si rivolgerà ai Personaggi con messaggi diretti indirizzatigli dai musicisti defunti che questi più amano.
Dichiara in anticipo di non voler guadagnare niente da quanto fa, chiede solo di poter essere ascoltata e, se i Personaggi lo desiderano, di partecipare con loro ad uno dei suoi riti perché possano rendersi personalmente conto della veridicità di quanto afferma.

Le Rock star del passato vogliono che la Band dedichi loro il più grande concerto di tutti i tempi, nel quale la gloria che queste hanno avuto in vita sarà trasferita, come un passaggio di consegne, ai Personaggi sul palco.
Questo, quanto meno, è ciò che dice la donna.

La verità è che lei è completamente preda della sua Musa Ilùvatar, che ormai ha preso il controllo completo su di lei (ha raggiunto il valore di 6 per l'ennesima volta). Sommiamo questo a qualche allucinogeno ed al fatto che ha visto per caso un'esibizione della Band e tutti i fili si collegano.
I particolari ignoti a pubblico li ha ricercati lei stessa con mezzi più o meno leciti, in preda alla frenesia "religiosa". Poco importa se il suo subconscio sa che non sono informazioni fornitegli dagli spiriti: quel che conta è credere, sia per lei che per i Personaggi.

La donna spingerà i Personaggi il più possibile, con insistenza, continuando ad intromettersi nella loro vita con i mezzi più subdoli se decideranno di ignorarla.
Momenti della vita delle Rock star defunte saranno riproposti ai Personaggi, sia che lo vogliano o no (anche se decideranno di collaborare), presi dalle biografie e riproposti in chiave aggiornata.
Il concerto da organizzare, secondo i piani della donna, dovrebbe essere il più grande rito magico mai compiuto, che lei vuole utilizzare per far sì che gli spiriti con i quali è convinta di parlare possano venire sulla terra, prendendo il possesso di tutti gli spettatori.
E di voci lei ne sentono davvero molte, quindi il pubblico dev'essere il più ampio possibile.

Spunti per il Narratore:
L'ambientazione per questa avventura può essere facilmente inserita in qualsiasi altra ambientazione in cui i Personaggi si stiano già muovendo.
Il Narratore dovrebbe lasciar aleggiare sulla storia una sorta di velo "misterioso", anche lasciando che alcune delle possibili ricerche dei Personaggi non trovino altro che sinistre conferme a quanto affermato dalla donna.

La possibilità che si pensi che sia una ciarlatana è alta, ma potrà apparire presto chiaro che è molto più informata e convinta di quel che fa di quanto lo sarebbe mai un truffatore che sfrutta le credenze dei gonzi per far soldi.

La donna, Johanna, saprà persino profferire delle profezie in toni cupi e criptici, perlopiù frasi la cui interpretazione possa essere piegata per coprire più significati ed eventi diversi.

I Personaggi più impressionabili potrebbero persino spaventarsi e risultare alterati da questa situazione: potrebbero addirittura subire un "danno" temporaneo alla loro salute mentale, riducendo momentaneamente la loro Anima Blues mentre sono in preda alla paura o all'euforia insensata.
Eventuali altri Personaggi con la Musa Ilùvatar potrebbero trovare riferimenti

al loro credo nelle parole della donna, a prescindere da quale mito o religione seguano, e lo stesso può valere per gli altri: è facile leggere riferimenti a quello che ci piace in ogni frase, quando lo si vuole fare.

Il concerto finale, se vi si giungerà, potrà essere un coacervo di musica e spiritismo. Più la Band ed il pubblico si lasceranno ingannare dal misticismo frutto della devianza della donna, più gli esiti possibili possono diventare pericolosi.

La musica della Band può essere, in questo caso, sia un veleno che un antidoto: la useranno per condurre il pubblico all'interno della loro psicosi collettiva o per "svegliare" chi è caduto troppo a fondo nel tunnel di Ilùvatar?

Paragrafo 23.

Dovete liberarvi di loro, ma non volete rinunciare a suonare.
Uno "scontro" qui, pur se aiutati dalla sicurezza, potrebbe essere pericoloso, quindi dovete come minimo depistarli. C'è bisogno di qualcuno che vi aiuti, ma si tratta di un'azione piuttosto rischiosa.
Ti viene un'idea. Vai da Finch, che indossa già un vestito diverso da quello dell'inizio dell'evento. Quest'uomo è vanitoso come un pavone che ha imparato a farsi i selfie.
"Markus, mi serve un favore."
"Dopo avermi rubato la scena sul palco? Non ti pare di chiedere troppo?"
"Ti ho anche salvato il culo, direi, quei tipi non sarebbero certo saliti per farti i complimenti."

Ci pensa un po', poi annuisce, riluttante.
"Ok, ma poi mi dovrai un favore. Ricordatelo."
La prospettiva di poterti sfruttare a suo vantaggio lo fa sorridere. Lo squalo ha cominciato a muoversi sotto la barca.
"Di che hai bisogno?"
"Mi serve che tu annunci che c'è stato un furto in un camerino, prendendo un po' di tempo. Devi dire che è stata rubata una chitarra, e mi serve che qualcuno dello staff finga di essere me e scappi via con una custodia vuota. Dev'essere uno in grado di fuggire da Dave e James."
"Dave e James, eh? Non è mica una

cosa da poco… mi dovrai tre favori." dice Finch sorridendo anche con gli occhi. Conosce i tuoi ex compari ed immagina quale possa essere il retroscena di questa tua richiesta.
Non hai molta scelta. Lo squalo ha ribaltato la barca.
"Ok, ci sto. Ma dobbiamo sbrigarci."

Finch chiama uno dei tizi della sicurezza più o meno della tua taglia e con il tuo stesso colore di capelli. Vi scambiate la maglietta e prendi il suo cappellino ed auricolare, mentre lui prende la custodia vuota e comincia ad allontanarsi tra la folla, mentre tu e gli altri vi nascondete dietro l'immenso guardaroba di Finch.
Pochi secondi dopo la canzone dei Banana's Dream, che al momento stanno infestando il palco con la loro presenza, si conclude, e Finch interrompe per un attimo lo spettacolo.
Sa che deve prendere tempo, e si dilunga nei discorsi, proprio come piace a lui.

"Sapete, cari amici, quest'oggi è successo un fatto estremamente increscioso…"
Con la sua voce che esce da tutti gli altoparlanti, siete certi che i vostri inseguitori non tarderanno a capire che si riferisce a quello che è avvenuto a loro. Certo, potrebbero domandarsi chi l'abbia detto a Finch, ma è noto che lui sa sempre tutto e nei cunicoli c'era gente che poteva aver visto. In ogni caso, ti auguri che la concitazione non ce li faccia pensare.

Come immaginavi, dopo circa un minuto Dave, James e l'altro si affacciano al palco. Finch li nota, e decide di avviare il suo discorso al finale.
"… e quindi, amici carissimi, chi di voi abbia visto tizi sospetti aggirarsi con una chitarra di valore vengano pure qui a dircelo. Mi raccomando, non intervenite: potrebbero essere persone pericolose, ed io tengo a voi come foste la mia famiglia."

Mentre il pubblico rumoreggia, lascia il microfono e si avvia verso il lato del palco. Finge di notare Dave e James solo adesso, e va direttamente da loro, vedendoli impazienti. Dalla tua posizione vedi solamente che parlano e gesticolano.
I Banana's Dream hanno ricominciato a suonare, visibilmente infastiditi dell'interruzione, e mentre il frastuono torna all'apice vedi Finch indicare un punto nella folla, vicino all'uscita. Il tizio che finge di essere te dev'essere vicino ad andarsene, e vedi i tuoi inseguitori scendere di corsa e farsi largo a gomitate per raggiungerlo.
Speri per voi, e per lui, che abbia capito di dover correre…

Pochi secondi dopo Finch viene da voi.
"Fatto. È stato quasi divertente. Sai Mike, tra poco sta a voi. Suoni dopo i Banana's, ed il gruppo che è vostro avversario in questo contest è bello tosto.
Siete pronti?"

Già, siete pronti?

Continua a pagina 218

Stop the rock
scritta da Joe Rawkin George Coombs

Da un po' di tempo non c'è concerto che non si concluda senza aver subito almeno uno strano "incidente".
Guasti, interruzioni, qualsiasi cosa possa andare storta durante un'esibizione ha alte probabilità di farlo.
Questo non capita solamente alla Band, ma anche nelle esibizioni di chiunque altro nella zona, e negli ultimi tempi la cosa sembra intensificarsi.
Per come la situazione si sta evolvendo, è facile pensare che presto qualcuno finirà per farsi male.
I sospetti spesso ricadono su un gruppo di bigotti molto attivo in città, che fa del perbenismo più estremo la propria bandiera e che da sempre si batte affinché quella "musica immorale" sia bandita dalla loro scintillante cittadina.
C'è chi ipotizza addirittura che abbiano adesso anche una sorta di "braccio armato" che si fa carico dell'avvenimento degli incidenti che funestano l'ultimo periodo.

La città pullula di attività musicale, ma questi problemi stanno trattenendo sempre di più le Band, soprattutto quelle emergenti, lasciando solo a chi può permettersi piccoli inconvenienti e gli sforzi per limitare i danni maggiori.
Band come quella dei Personaggi sembrano destinate a non trovare più neppure una serata per suonare, se la situazione non migliora. Le poche rimaste restano appannaggio solamente dei più grandi gruppi, con buona pace di chi cerca con tanta fatica di ricavarsi un piccolo spazio nel cuore del pubblico.
Se non sei in grado di esibirti, purtroppo, sarà difficile trovare qualcuno che apprezzi la tua musica.
Chissà che, indagando, non si scopra qualcosa che possa risolvere il problema...

Spunti per il Narratore:
L'ambientazione per questa avventura può essere facilmente inserita in qualsiasi altra ambientazione in cui i Personaggi si stiano già muovendo.
Il Narratore sa che il gruppo di bigotti ha effettivamente un ruolo in questa situazione, ma non è l'unico: a questa gente si sono unite le due Band più famose della zona, che cominciavano a vedersi scalzate da troppi palchi dal numero crescente di Band più piccole.
Le due Band, i Faster than lifelines ed i Soldiers of the A.I. - entrambe dedite al Progressive Rock, si sono messe in contatto con queste persone un po' di tempo fa, dopo aver per parecchi mesi subito anch'essi gli attacchi costanti di chi voleva che smettessero di suonare.
Hanno stretto un patto: loro sarebbero rimaste le uniche Band in città a potersi esibire, ed una volta che avessero conquistato abbastanza successo (molto più facile, senza concorrenza) avrebbero entrambe abbandonato la zona, lasciando la città al silenzio che i bigotti desiderano.
Si sono quindi rivolti ad alcuni personaggi della malavita locale per "assistenza pratica": una vite allentata qui, una fiamma accesa là, un furtarello mirato lassù... e la situazione ha cominciato a degenerare.

Indagare non sarà facile. Certo, appare evidente che alcuni concerti sono colpiti in modo molto più leggero di altri, ma questo può essere facilmente imputabile alle maggiori attenzioni messe nella sicurezza, derivanti dal maggior pubblico che va a sentire le Band più famose.
Band che, peraltro, sfoggiano un'abilità tecnica impressionante e che non hanno mai fatto mistero di snobbare chi pratica gli altri generi Rock, ritenendoli inferiori e non degni di calcare i loro stessi palchi.

La Band potrà provare dunque ad indagare, o a rafforzare la sicurezza ai suoi concerti e vedere se riesce a catturare sul fatto qualcuno di coloro che fisicamente mette in atto i sabotaggi.
Potrebbe anche allearsi con altre Band nella loro stessa situazione (ma occhio alle invidie, che in quel contesto abbondano)

per far fronte comune al problema ed agire meglio.

Non sarà facile, in ogni caso: le forze unite di chi rema loro contro sembrano essere maggiori di quanto loro riescano a mettere in campo. Se riusciranno a smascherare il "complotto", però, potranno riportare la situazione all'origine e, anzi, ottenerne un po' di notorietà (oltre a togliersi di torno due Band avversarie molto toste).
A loro vantaggio potranno tornare utili le Muse: anche i membri delle due Band, per non parlare dei delinquenti che danno loro una mano, hanno le loro Muse da gestire, e capire dove colpire potrebbe essere decisamente utile.

Addirittura, persino qualcuno nel gruppo dei bigotti ha a che fare con questi demoni interiori.

Capitolo 16

Interpretare le Muse

BACCHUS

Bacchus è la Musa che fornisce ispirazione in cambio di alcool.
Chi la ha come compagna di bevute sarà spesso preda di un insaziabile ed incontrollabile desiderio di assumere sostanze alcoliche.
Bacchus tiene prigionieri i Personaggi con liquide catene, creando una fortissima dipendenza sia fisica che psicologica, talmente forte che cercare di liberarsene causerà dolore.
Bacchus, inoltre, cresce ogni volta che viene nutrita, e la sua fame aumenta ogni volta che cresce.

Un Giocatore che interpreti un Personaggio con Bacchus deve sapere che nel resistere al richiamo può scatenare delle reazioni fisiche e psicologiche di un certo tipo: nausea, sudorazione, irrequietezza, irritabilità, tremori, allucinazioni e convulsioni.
La qualità e l'intensità di queste conseguenze dipende dal valore raggiunto dalla Musa.
Maggiore il valore, più forti questi assalti che il corpo e la mente del Personaggio dovranno affrontare.

Le conseguenze diventano presto anche sociali, dato che Bacchus influisce moltissimo sul carattere del Personaggio, sia quando è accontentata che quando viene ignorata.
Il nervosismo e l'irritabilità possono facilmente logorare i rapporti del Personaggio con altre persone, e, quando si trova in pubblico, renderlo un soggetto dal quale la gente cerca di allontanarsi.

Più sale il valore di Bacchus, più tempo trascorrerà il Personaggio a cercare di procurarsi l'alcool, a berlo ed a riprendersi dai suoi effetti.
La sonnolenza aumenta, con il corpo che cerca di recuperare i danni inflittigli dal veleno, rendendo però sempre meno riposante il sonno, disturbato dagli effetti della sbronza.
Aumenta anche la tolleranza del corpo all'alcool, nonché la convinzione del Personaggio che la sua tolleranza sia ancora più alta di quanto sia in realtà. Non importa quanto sappia realmente resistere il suo fisico: il Personaggio sarà sempre convinto di essere ancora al di qua della linea che separa la sobrietà dall'ubriachezza.
Infine, si prolunga il tempo necessario a riprendersi, sia in caso di cedimento alla tentazione che di resistenza. Resistere sarà ciò che causerà le sofferenze maggiori, e sarà pertanto la cosa più difficile da fare.
Le persone vicine potrebbero provare ad intervenire, se si accorgessero della situazione, ma questa non è sempre palese: chi ha Bacchus come compagnia, raramente ne parla agli altri.
Quando ne parla, inoltre, spesso la discussione degenera: Bacchus è molto attenta a non lasciare che i suoi pupilli si facciano aiutare da altri che lei stessa.

Con Bacchus al valore di 6, gli impegni non contano più, la vita degli altri non conta più, la vita stessa del Personaggio non conta più. Conta solo l'alcool.
Qualunque cosa sia necessario compiere per ottenere le bevute diventerà accettabile, da raggiungere con qualsiasi mezzo, anche con la violenza.
Il fisico si deteriorerà maggiormente ad ogni eccesso completamente sregolato, minando la resistenza un poco alla volta mentre il bisogno fisico e psicologico del veleno aumenta.
Alla fine del lungo tunnel fatto di bevute e ribevute ci può essere il coma o addirittura la morte.

BERSERK

Chi ha Berserk come consigliere vede sempre più compromettersi il proprio controllo degli impulsi e la propria regolazione emotiva.
Le esplosioni d'ira non sono, però, insensate, ma devono trovare un bersaglio.
Ci sarà sempre qualcuno su cui sfogarsi, visto che è solo così che la sete di violenza viene placata.
L'aggressività, le minacce e le grida sono solo l'anticamera dell'aggressione vera e propria, che può avvenire anche dal niente.
Non basta non provocare chi vive con Berserk a stare al sicuro. Se il Personaggio si convince che una provocazione c'è stata, oppure ci sarebbe stata se non ci fossero elementi ad impedirlo, la violenta reazione è comunque pronta a scattare.
Non c'è neppure alcuna proporzione con gli eventi che scatenano l'episodio: ciò che una qualsiasi altra persona potrebbe gestire con facilità può essere motivo per un'esplosione di violenza inaudita, se di fronte al Personaggio c'è qualcuno che potrebbe assorbirne con il corpo tutti gli sfoghi più iracondi.

Il Personaggio, consapevole che il controllo degli impulsi aggressivi è essenziale per la vita in società, potrebbe tentare di controllarsi, di calmarsi.
Purtroppo non è mai semplice, ed anche quando ci riesce la mente del Personaggio continua ad essere martellata di impulsi violenti, di irrazionali ordini che la vorrebbero costringere all'azione.
Opporsi a tutto questo è estremamente faticoso, talvolta anche fisicamente. Trovare dei pensieri che aiutino a gestire la rabbia potrebbe essere molto utile, ma anche questi non sempre riescono a mantenere la loro efficacia di fronte agli episodi più forti.

Più sale il valore di Berserk, più le persone intorno si sentiranno giustamente intimorite dal Personaggio. I rapporti personali subiscono danni via via sempre più irreparabili, sino a giungere alla frattura.
Purtroppo anche queste situazioni possono facilmente diventare scatenanti per episodi violenti, trascinando il Personaggio in una spirale insensata al termine della quale c'è solo solitudine e dolore.
Per non parlare delle conseguenze legali.
La serotonina potrebbe aiutare, ma più aumenta la forza e la frequenza degli episodi, meno probabile è che tale sostanza riesca a sortire un effetto calmante sufficiente.
Quando Berserk raggiunge il valore di 6, non c'è più nessun freno a trattenere la forza del Personaggio.
Nessuna preoccupazione per l'incolumità, propria e, soprattutto, degli altri riesce a trattenerlo, ed i danni fisici che causerà diventeranno sempre maggiori. Allo stesso modo aumenterà il numero di persone sulle quali la sua ira verrà sfogata.
Lavoro, affetti, persino la semplice vita in pubblico diventa difficoltosa quando si raggiunge l'estremo eccesso, ed ogni volta i danni tendono ad accumularsi.
Inoltre, non sempre le persone d'intorno tollereranno senza reagire la violenza: oltre alle prevedibili reazioni fisiche di difesa, che potrebbero portare il Personaggio ad avere la peggio, chi si accompagna a Berserk potrebbe doversi trovare a fronteggiare guai di tipo legale (spesso di ordine penale) e non è detto che riesca a mantenere a lungo la propria libertà personale.

IFRIT

Ifrit ha un potere devastante e purificante. Tale potere esercita un'attrazione incredibile sul Personaggio, che gli rende impossibile controllarsi.
Deve mettere in atto quegli impulsi, anche se danneggerà gli altri e se stesso. Poco contano gli effetti dei suoi atti: il Personaggio farà estremamente fatica a comprendere gli esiti a lungo o medio termine di ciò che compie, e questo fa sì che i normali freni inibitori non funzionino a dovere.
Quando non cede ai suoi impulsi, i sintomi e le conseguenze sono decisamente spiacevoli: uno stato crescente di tensione fisica e psichica, spesso somatizzante, che risulta intollerabile fino a che l'impulso non viene soddisfatto.
Il fuoco è l'unica cosa che causa sollievo e piacere, in questo caso, anche se spesso poi è seguito da una sensazione di vergogna o rimorso.
Questo non significa che il Personaggio non sia cosciente ed in grado di decidere per le proprie azioni quando cede ad Ifrit. Per questo motivo, in caso di problemi legali, difficilmente ci saranno attenuanti.
È il piacere che si ricava dagli atti, però, ciò che può assuefare, e difficilmente il Personaggio vorrà riflettere adeguatamente sui rischi che corre.
In un certo qual modo, al Personaggio che conviva con Ifrit sembrerà che il fuoco sia l'unico modo per comunicare, per esprimere ciò che ha dentro, anche se inevitabilmente il destinatario ultimo del messaggio sarà solamente un mucchio di cenere.

Maggiore è il valore di Ifrit, maggiori saranno i disturbi che coglieranno il Personaggio che tenterà di resistergli. I sintomi fisici e psichici si faranno più forti, in alcuni casi giungendo a far soffrire fisicamente il Personaggio.
La durata del piacere ricavato dall'atto diminuisce, e gli episodi si fanno più frequenti, rivelando la natura cronica di Ifrit.
Recuperare il controllo dopo aver ceduto richiede sempre più tempo, mentre il senso di vergogna aumenta ed il desiderio di non far sapere delle proprie azioni si fa sempre più forte.
Lo stigma sociale legato a questi atti fa sì che solitamente il Personaggio cerchi di mantenere il segreto, o almeno provi a sminuirne enormemente l'entità. Questo ha anche l'effetto di rinforzare nei confronti di se stessi la menzogna che copre la necessità di aiuto da parte del Personaggio.
Quando Ifrit raggiunge il valore di 6, il controllo degli impulsi viene completamente perso. Poco conta se il fuoco appiccato è in grado di danneggiare il Personaggio stesso o le persone a lui care: solo le fiamme sono importanti.
Si perde anche il bisogno di nascondere il proprio comportamento, cosa che può non solo condurre a problemi di natura penale, ma anche all'isolamento sociale che la consapevolezza dell'influenza di Ifrit può portare gli altri ad infliggere al Personaggio.

Coloro che resistano e rimangano accanto al Personaggio in questo periodo potrebbero voler costringerlo ad accettare un aiuto per apprendere il controllo, ma sarà difficile riuscire a convincerlo. Molto più facile forzarlo, anche contro la sua volontà.

ILÙVATAR

Ilùvatar riempie di fede, e premia chi crede.
Qualunque sia l'oggetto del culto, i suoi principi e le sue regole richiedono un rispetto totale, privo di qualsiasi cedimento.
La sua influenza può entrare in ogni sfera della vita, e non c'è elemento che possa dirsene escluso.
Non conta ciò che viene comunemente chiamato "razionalità": è solo un ostacolo, ciò che i non credenti cercano di usare come arma per distogliere il fedele dal suo percorso.
Ma, che si tratti di una fede politica, sportiva, professionale o religiosa, niente potrà realmente riuscirci. Questo soprattutto perché chi ha Ilùvatar ad illuminarlo aderisce incondizionatamente ad una realtà che è perlopiù ideale.
La passione con la quale tutto questo va difeso non può che essere cieca, e nessuno può metterla in discussione.
Il Personaggio sarà chiamato "fanatico", ci si riferirà a lui come quello che crede sciocchezze, che "esagera". Gli altri non capiranno la sacralità di ciò che compie in nome del suo credo.
La sua vita di tutti i giorni seguirà precisi schemi e regole, dei rituali che avvicinano alla vera fede. Persino i suoi sentimenti seguiranno ruotine piuttosto serrate, mostrando quella che gli altri scambieranno per rigidità.
Per il Personaggio, quella si chiama purezza. Niente è all'altezza di ciò in cui crede, neppure lui stesso, e solo un costante impegno riuscirà a purificarlo.
Per gli altri, purtroppo, raramente c'è speranza, anche se tentare di redimerli è spesso uno dei compiti più alti per chi crede.

Resistere ad Ilùvatar è difficile. Chi ci prova sente aumentare nella sua testa, nella sua anima, il richiamo.
Il cuore si fa pesante, l'animo cupo e triste. Si sta rinunciando ad una parte talmente importante di se stessi che ogni minuto trascorso in contravvenzione dei propri dogmi è come sentirsi strappare via un brandello di anima, un frammento della propria identità.
Resistere significa vivere nella vergogna, nell'autocommiserazione, la consapevolezza di aver errato.
E quando, alla fine, si cede il senso di beatitudine spazza via ogni desiderio di tentare di resistere nuovamente.

Più sale il valore di Ilùvatar, più la personalità stessa del Personaggio si fonde con il suo credo. I comportamenti si fanno più estremi, e sempre più forti su fanno le giustificazioni ad essi.
I commenti degli altri, che inizialmente lasciano il Personaggio impassibile, diventano sempre più facilmente presi come attacchi diretti alle dottrine, al credo. Fossero rivolti al Personaggio stesso non sarebbero presi così seriamente, ma se ad essere toccato è l'oggetto del culto non si può lasciar perdere.
Farlo significherebbe lasciarsi annichilire.
Quando il valore di Ilùvatar raggiunge 6, il Personaggio si sentirà un vero e proprio santo, un illuminato, colui che cammina nella piena verità.

Se avversato dal mondo esterno, che lo appellerà con ogni nome ingiurioso, sarà un martire, pronto a soffrire per la causa.
Se sarà la causa stessa ad essere sotto attacco, però, allora nessuna azione sarà eccessiva, nessuna indulgenza sarà accettata nei confronti di coloro che dileggiano ciò che, per il Personaggio, è ormai la fibra più intima della sua essenza.

JÖKULHAULP

Jökulhlaup è ciò che permette di ridurre il mondo intero in frammenti, più facili da comprendere di quell'insieme caotico che spesso ci si presenta.
È ciò che dà energia, consentendo di spazzar via tutti gli ostacoli sul cammino del Personaggio.
"Esplosioni incontrollate", saranno chiamate dagli altri. Altri che, però, non potranno mai comprendere quale sollievo dalle tensioni, dalla rabbia che ogni giorno si accumula, possa essere il processo distruttivo.
D'altronde, è il processo che completa quello divino, quello della costruzione. Non può esserci l'uno senza l'altro. Non è un caso che la divinità induista Shiva possa rappresentare entrambi.

Il Personaggio che senta le grida di Jökulhlaup sentirà un bisogno crescente di ridurre ciò che lo circonda in pezzi. Non sono gli altri ciò su cui sfogherà la sua rabbia, la sua aggressività, ma gli oggetti.
Gli oggetti non replicano, gli oggetti non ti costringono ad un dialogo che non vuoi, o che non sai affrontare.
Rivolgere la violenza sulle persone significherebbe comunque creare un rapporto con loro, e questo è quanto di meno desiderabile possa esserci.
Meglio esser circondati da macerie, distruzione. Se gli altri si allontaneranno, impauriti da una violenza che non sono neppure in grado di comprendere a fondo, poco male.

Tentare di resistere a Jökulhlaup significa sentire un incredibile flusso di energia che non si può scaricare, e che continua pertanto a circolare dolorosamente nel corpo e nella mente.
Come una violentissima corrente elettrica che necessita di un punto in cui sfogarsi, anche la violenza di Jökulhlaup non può far altro che danneggiare il suo contenitore sinché non riceve la possibilità di trovare uno sfogo.
Il solo vedere gli oggetti che si vorrebbe distruggere ancora integri diviene causa di sofferenza, e non conta il fatto che ad ogni distruzione le persone attorno si facciano più rade.
Il solo sollievo è dato dal frantumarsi, dall'energia che fluisce via così ferocemente da frantumare ogni cosa e dissiparsi poi in un istante.

Più il valore di Jökulhlaup aumenta, più estesa diventa la devastazione.
Ciò che prima poteva bastare allo sfogo dell'energia repressa inizia a divenire sempre meno adeguato. Maggiore l'energia da scaricare, maggiore il danno che si creerà.
Man mano che lo scenario di devastazione incrementa, aumenterà anche la desolazione che circonda il Personaggio. Aumenteranno anche i problemi legali, dato che gli oggetti passati sotto la sua furia avevano probabilmente dei proprietari che chiedono un risarcimento.

Quando Jökulhlaup raggiunge il valore di 6, la furia diventa cieca, incapace di accontentarsi. La distruzione semplice non è più in grado di soddisfare la brama, e quello che prima era uno scoppio incontrollato può trasformarsi in un elaborato piano di distruzione, messo in atto con incredibile determinazione.
La legge, come suo solito, cercherà di mettersi in mezzo, così come chi sta d'intorno. Non capiscono, loro, che ogni cosa prima o poi sarà ridotta a polvere. Tanto vale far sì che il processo sia uno sfogo per la più potente energia del mondo.

KAMA SUTRA

Nel letto, nelle menti ed ovunque si consumino atti sessuali, Kama Sutra prospera e cresce.
Il sesso, costante origine della vita, è l'unico obiettivo per il quale l'essere umano esiste.
Il piacere che se ne ricava è la più importante ragione di vita, ciò che è in grado di fornire sollievo da una vita monotona e ripetitiva.
L'idea è sempre lì, fissa, che ingigantisce giorno dopo giorno. Si sviluppa e giunge pian piano ad avvinghiare ogni minima parte del pensiero, insinuandosi piacevolmente ovunque ci sia una minima fessura.

Quella che per gli altri è "perversione", per il Personaggio che s'ispiri a Kama Sutra diviene una forma di espressione, un modo per gestire tutti i problemi che l'insulsa vita ci pone di fronte.
Non è importante lo stato d'animo: non c'è depressione, tristezza o stress che conti, niente può fermare il sesso e la sua idea. Anzi, l'atto sessuale conduce a quelle scariche che hanno il potere di cacciare ogni pensiero negativo, ogni ansia, ogni bruttura della vita.
Per questo il Personaggio non ne ha mai abbastanza, anche se potrebbe essere tentato di nascondere questa sua bramosia agli altri per paura del giudizio.

Tentare di resistere provoca un senso di vuoto, pari in intensità al piacere che si sarebbe provato con l'atto sessuale.
Più a lungo si tenta di prolungare la resistenza a Kama Sutra, più questa sensazione si trasformerà in un abbattimento progressivo che condurrà il Personaggio sempre più giù, salvo farlo poi risalire di colpo in esplosioni che giungono addirittura all'aggressività.

Quando infine il Personaggio cede, il piacere avvolge ogni cosa, toglie significato a tutto il resto.
Resterà infine una lieve sensazione di impotenza, come di impossibilità a cambiare, ma si realizzerà presto che c'è un solo scopo nella vita, e Kama Sutra ne raccoglie in pieno l'essenza.

Più il valore di Kama Sutra aumenta, più il Personaggio rimarrà rapito dall'idea del sesso e dall'attuazione di tutto ciò che è necessario per arrivare a compierne gli atti.
Le idee continueranno a moltiplicarsi, divenendo ogni volta diverse e sempre più complesse.
La masturbazione aiuta a ridurre il bisogno, e la pornografia diviene un rifugio costante, ma anche così il richiamo si fa sempre più forte. Il sesso virtuale comincia a non essere più sufficiente, ed il pensiero del sesso acquisisce un controllo sempre più completo sul Personaggio.
La ricerca attiva dell'attività sessuale si fa sempre più intensa, e non è possibile nasconderla agli altri.

Quando il valore di Kama Sutra raggiunge il 6, il tarlo nella mente del Personaggio diventerà inarrestabile.
Non importa più quale sia l'oggetto del sesso: sarà il sesso stesso la cosa principale, mentre tutto ciò che vi giungerà intorno con l'atto sarà la mera sostanza necessaria a perpetrarlo.
Nessuna fantasia sarà troppo eccessiva o pericolosa.
Gli altri probabilmente non tollereranno questa condizione, soprattutto se porterà il Personaggio a provare a costringerli al sesso. I guai che ne conseguono, sociali e, in estremo, anche legali, restano però offuscati dal piacere.

LAS VEGAS

Non è la vittoria, l'obiettivo di Las Vegas.
L'unico scopo è quello di giocare, semplicemente scommettere quel che si può per raggiungere il più alto grado di eccitazione.
Il brivido è tutto quel che serve: non contano i soldi, il lavoro, gli affetti o qualsiasi altra cosa quando si riesce ad avere quell'adrenalina impazzita che ci sostiene più di quanto qualsiasi altra energia sia in grado di fare.

Per gli altri sarà una "fissazione malata", qualcosa da cui rifuggire, ma l'attesa che la carta sia voltata, che le barre della slot si allineino, che l'esito di qualsiasi scommessa sia rivelato è sempre più attraente.
Diventa tutto ciò che occupa la mente del Personaggio, soprattutto quando giunge qualche difficoltà.
Il gioco è un rifugio, è l'unico luogo in cui anche un buono a niente ha le stesse possibilità di riuscita di chi ha una vita di successo. È equo, e questo è più di quanto si possa dire della vita in generale.
Chi si siede al tavolo da gioco con Las Vegas cercherà sempre nuove bugie per mascherare ciò che dagli altri è visto come una debolezza.

Il Personaggio che tenti di resistere a Las Vegas continuerà a ripensare al gioco, rivivendo nella mente le esperienze passate, pianificandone continuamente di nuove e divenendo sempre più irrequieto ed irritabile.
Il pensiero corre a tutte le scommesse perse ed al bisogno di riequilibrare con nuove vincite.
Com'è possibile vincere senza giocare?
E com'è possibile vivere senza il brivido del gioco?

All'aumentare del valore di Las Vegas, il Personaggio dovrà aumentare sempre di più l'obiettivo.
Il gioco "semplice", quello che finora lo soddisfaceva, si farà sempre meno interessante, e la pressione del desiderio si farà sempre più alta ed esosa. Nuove sfide, nuove vette da raggiungere, nuove scariche di adrenalina che elettrizzeranno il Personaggio fino all'esito della scommessa.
Le relazioni con le persone vicine si deterioreranno, trascinate via in un vortice di bugie e situazioni difficili, spesso dal punto di vista economico.
Basterà una minima difficoltà nella vita per far pensare al gioco come soluzione, almeno temporanea. Ed ogni sconfitta non farà altro che incoraggiare a tornare sulla stessa scommessa, nell'attesa di quella rivalsa che, ce lo dice la statistica, prima o poi deve arrivare.

Quando Las Vegas raggiunge il valore di 6, il Personaggio è disposto a scommettere di tutto, su tutto.
Il gioco si farà sempre più esoso, così come chi ancora aspetta di veder onorato il debito delle scommesse perdute.
La sua vita, quella degli altri, persino gli ideali non hanno più alcun significato. Il loro valore diventa solamente quello che può essere convertito in una scommessa.
Le persone intorno saranno solamente potenziali fonti di risorse per le proprie scommesse, oppure si trasformeranno in fastidiosi ostacoli che tentano di impedire il brivido del gioco.
Chi sta d'intorno al Personaggio diviene impotente di fronte alla spinta pressante del gioco, e potrebbe finire per abbandonarlo.
Il Personaggio può arrivare a qualsiasi cosa per procurarsi le risorse per il gioco, entrando facilmente in un meccanismo che lo porterà presto ad avere guai considerevoli con la legge.

MACH

Mach è ciò che ti spinge per il semplice gusto di farlo. Veloce, più veloce, velocissimo. Sentirsi al limite e superarlo, questo solamente provoca gioia.
Non è un'esibizione, né una sfida nel vero senso della parola: è un meccanismo più simile alla curiosità. Una curiosità disposta a spingersi fin oltre i confini di ciò che un normale uomo può (ed è disposto a) fare.
Il sussurro di Mach è il rombo dei motori, è il fischio dell'aria, è il martellare della pressione sanguigna nelle tempie e nelle orecchie, mentre il Personaggio va avanti più di quanto abbia mai fatto prima.

Ci sarà sempre chi attribuirà il comportamento del Personaggio che viaggia con Mach ad un istinto di autodistruzione, ma non potrebbe sbagliare maggiormente.
La vita vale la pena di essere vissuta proprio in funzione di questa adrenalina, e non c'è alcun desiderio di vederla interrotta prima del tempo.
Chi si trova insieme al Personaggio durante i suoi sfoghi per Mach reagisce semplicemente in preda alla paura, senza comprendere che è proprio quella l'obiettivo.

Chi prova a resistere a Mach ha la crescente sensazione che tutto vada paralizzandosi. Ogni cosa rallenta, fin quasi a diventare immobile.
Il desiderio di spingersi oltre diviene tanto forte da causare capogiri, rabbia e frustrazione.
Solo l'esplosione del brivido di Mach potrà nuovamente calmare la mente ed il corpo del Personaggio.

Più il valore di Mach aumenta, più estreme si faranno le condizioni cui il Personaggio aspira.
La velocità ed il conseguente brivido diventeranno sempre più puri, sempre più fini a se stessi.
Chi sta d'intorno al Personaggio troverà sempre più suicidi i suoi atteggiamenti, nonostante lui sappia benissimo di poter mantenere il controllo anche in tali, incredibili circostanze.
Le possibili conseguenze infauste costituiranno un richiamo sempre più forte: la scarica di adrenalina che portano con sé è ciò che il Personaggio brama.
Sempre meno paura faranno anche le conseguenze per chiunque si trovi sul tracciato che il Personaggio ha deciso di seguire. La fiducia nelle proprie capacità è altissima, anche se gli altri potrebbero decisamente dissentire.

Quando il valore di Mach raggiunge il 6, il Personaggio decide di puntare il tutto per tutto per raggiungere il "vero" estremo.
Non ci sono più freni inibitori, e la paura si mescola al piacere in modo così stretto, così intrecciato da rendere l'una indistinguibile dall'altro.

Il rischio maggiore non viene, però, mai considerato: è il rischio di sopravvalutarsi, di reputare le proprie capacità ben più alte di quanto siano, aumentando enormemente le probabilità di incorrere in conseguenze terribili.
Questo rischio diverrà altissimo anche per chiunque si trovi nel raggio di azione del Personaggio: lo sprezzo del pericolo e l'incuria verso la propria incolumità si trasferisce quasi interamente anche su chiunque si trovi sfortunatamente sul percorso sul quale il Personaggio ha deciso di sfrecciare oltre i limiti.
La polizia non sarebbe certamente passiva di fronte all'esposizione delle persone a rischi simili, ed in caso di intervento il Personaggio rischia guai anche dal punto di vista legale.

MALAPHAR

Ogni volta che un oggetto cambia proprietario senza che il precedente ne sia al corrente, Malaphar sorride.
Il controllo delle emozioni e dei comportamenti non è il punto di forza del Personaggio che si fa affiancare da Malaphar.
Egli è consigliere, amico e fonte di piacere.
L'oggetto in questione non è importante, anzi: la sua utilità nella vita quotidiana è l'ultimo degli elementi da valutare nel decidere se prenderlo.
La tensione prima e dopo il furto, quella sì che vale la pena di essere considerata.

Le persone che vivono attorno al Personaggio con Malaphar diventano presto diffidenti. Sono attaccate alle loro cose, e non comprendono come l'ebbrezza di quel momento in cui l'oggetto, quale che sia, svanisce per riapparire altrove sia l'unica cosa che dia un'emozione.
Non c'è rabbia, non c'è vendetta dietro al furto.
Il furto non ha bisogno di motivazioni particolari: il furto basta a se stesso. E pure al Personaggio, il furto basta così com'è.
La legge cerca da sempre di ostacolarlo, e questo non fa che accrescere il piacere. Senza brivido, un furto è solamente un insulso spostamento, ma c'è sempre anche una forma di vergogna nella soddisfazione, abbastanza da far sì che il Personaggio tenti di nascondere i propri atti.

Tentare di resistere a Malaphar è difficile. Il corpo trema, suda e viene attraversato da spasmi, mentre la mente si fissa sugli oggetti e sulla costante valutazione dei rischi che si correrebbero se si provasse ad avventurarsi nel furto.
La vita comincia a sembrare vuota, deprimente, come inchiodata in un'immobilità ansiogena.
Il mondo sembra chiudersi sul Personaggio, togliendogli l'aria.
Si considera di tutto pur di smettere di rubare, persino il rimedio estremo.
Perché Malaphar resta sempre lì, in silenziosa attesa.
Sa che prima o poi il Personaggio tornerà indietro per la sua soddisfazione.

All'aumentare del valore di Malaphar, il Personaggio sentirà sempre più presente e sempre più forte il richiamo. L'oggetto, o gli oggetti, continueranno a non rivestire particolare importanza, ma sempre maggiore diventerà l'essenzialità del fattore di rischio.
Quanto più c'è la possibilità di perdere, tanto più eccitante e soddisfacente sarà l'esperienza in nome di Malaphar.
Anche il lavoro diviene privo di significato: niente, non importa che siano impegni quotidiani o speciali, può trattenere il Personaggio dal ricavare tempo per i suoi furti.

Quando Malaphar raggiunge il valore di 6, la ricerca del brivido da parte del Personaggio raggiunge l'apice.
Si cercheranno le situazioni più pericolose nelle quale effettuare i furti, quasi favorendo i fattori che possono portare ad un esito negativo dell'azione.
Il farsi scoprire non solo non diventa un problema, anzi: la sensazione di pericolo e brivido viene addirittura amplificata una volta che qualcuno si accorge del furto.
La legge diviene ovviamente un ostacolo molto pericoloso, soprattutto perché, avendo perso ogni freno inibitore, il Personaggio continuerà a cercare di prodursi in furti sempre più audaci.

MASOCH

Il dolore è solo una forma più intima, più privata e potente di piacere, con Masoch.
Le terminazioni nervose svolgono egregiamente il loro compito sia che debbano trasportare l'informazione del piacere che quella del dolore.
Non c'è limite a quello che si può provare, a quello che il fisico è in grado di sopportare.
Il dolore del fisico o della mente diventa anche l'unico modo per scacciare altri dolori, più difficili da individuare e praticamente impossibili da estirpare.

Certamente, gli altri non vedranno di buon occhio questo desiderio del Personaggio, tanto che questi vorrà probabilmente tenere nascosta quella che ad altri sembrerà una perversione.
Non capiscono, loro, che il dolore non solo purifica, ma è anche l'unica cosa in grado di fondere alla perfezione corpo e mente, penetrando acutamente in entrambi come un'affilatissima lama.
Pertanto il Personaggio tenterà, per quanto possibile, di nascondere le proprie azioni. Sa che è inutile sprecare fiato in spiegazioni che nessun altro è in grado di comprendere.
Gli altri cercheranno di umiliare il Personaggio, di porlo di fronte ad una "normalità" che lui non riconosce. L'umiliazione, d'altronde, può persino essere fonte di piacere.

Chi tenta di resistere a Masoch patisce pene fisiche e psicologiche. La sensazione di impotenza che assale il Personaggio che non possa o non voglia dare sfogo a Masoch è ben diversa dalle sensazioni "negative" che sono in grado di causare eccitamento.
È proprio il contrario: l'assenza di stimolo, la privazione del piacere che si trasforma in smania, in desiderio sempre più forte.
Senza Masoch, i dolori che il Personaggio non sa gestire, quelli che non riesce a controllare, torneranno a tormentarlo nell'animo.
Il corpo del Personaggio brama il dolore, e cercherà a tutti i costi di infliggerselo.

Più aumenta il valore di Masoch, maggiore diventa l'intensità del dolore e dell'umiliazione cercata. L'abuso, fisico e psicologico, deve farsi sempre più completo e prolungato per garantire il suo effetto inebriante.
Gli atti dedicati a Masoch tendono ad assumere l'aspetto e l'organizzazione di veri rituali, perpetrati con costanza e ricercati durante tutto il periodo di veglia.
I danni al corpo cominceranno a divenire sempre più evidenti, sempre più difficili da nascondere, e le persone che stanno d'intorno al Personaggio potrebbero cercare attivamente di fermarlo quando cerca di autoinfliggersi ulteriori danni.

Quando Masoch raggiunge il valore di 6, l'incolumità stessa del Personaggio diventa assolutamente ininfluente.
Il piacere diventa l'unico modo per contrastare adeguatamente un dolore che non c'è modo di cacciare o sconfiggere del tutto.
Non importa più nemmeno del giudizio degli altri: persino l'umiliazione del giudizio del pubblico può essere presa come fonte di catarsi, di purificazione. Ogni dolore diventa fonte di gioia ed il Personaggio vuole amplificarlo fin dove è in grado di sopportare.
Talvolta anche oltre, confidando in una resistenza che non è mai stato in grado di calcolare lucidamente.

SPARTACUS

Per Spartacus c'è una sola fonte di problemi, una sola fonte di rabbia e dolore: l'autorità.
Di fronte ad essa non si può che mostrare i denti, mentre il resto del mondo china il capo e le consente di spadroneggiare.
Polemica, sfida, provocazione, fino all'aggressione. Tutto è lecito se serve a combattere chi abusa del proprio potere per opprimere le stesse persone che dice di difendere.
Spartacus sa quali frasi sussurrarti per far sì che la tua rabbia cresca incessantemente, fino ad esplodere.

Le persone accanto la Personaggio che confidi in Spartacus faranno fatica a comprendere i suoi motivi. Ciò che lo guida nella sua aperta e costante ribellione sembra incomprensibile agli altri, che vorrebbero che contenesse i propri eccessi rabbiosi.
Quando, in uno sfogo, il Personaggio cerca di far comprendere le proprie ragioni, molti arrivano a definirlo paranoico, come se ciò che lo anima sia più un'irrazionale convinzione incancrenita che un'osservazione oggettiva della realtà.
Per questo il Personaggio sarà spesso permaloso, di umore collerico e facilmente irritabile: i suoi principi, ciò che lo anima viene ridotto a frutto della sua fantasia da gente che non è in grado di accorgersi della propria posizione prona.

Cercare di resistere a Spartacus non è facile: la spinta viene da dentro, ed ha la stessa forza del Personaggio.
I pensieri si scaldano sempre di più, la mente ribolle di idee e propositi di azione, di "vendetta" verso il regime percepito. Il corpo stesso può prendere a tremare in preda a spasmi, con un desiderio sempre più fremente di scatenarsi.
Quando alla fine si cede, la soddisfazione si trasforma in brividi che percorrono il corpo.

All'aumentare del valore di Spartacus corrisponderà un aumento della necessità di dare sfogo al proprio desiderio di ribellione, trovando bersagli appropriati per tale sfogo.
Indirizzare semplici invettive comincia a non essere più sufficiente, e la necessità di azioni che portino a conseguenze importanti si fa sempre più pressante. Non importa se l'oppressione è solo percepita o reale.
Le persone che circondano il Personaggio faranno una fatica sempre maggiore a calmarlo, e spesso il suo atteggiamento diventerà così esagerato che porterà gli altri al rifiuto della sua compagnia.

Quando il valore di Spartacus raggiunge il 6, il Personaggio diviene completamente incapace di mantenere il controllo di fronte a qualsiasi rappresentante dell'autorità. Non conta niente che abbia di fronte un militare armato o un burocrate: chiunque sia servo di quell'ordine costituito allo scopo di opprimere, a qualsiasi livello, merita lo sfogo iracondo del Personaggio.
Le persone che gli stanno accanto vengono travolte nell'onda di ribellione, che porta ad aumentare la percezione di oppressione, anche quando questa non è presente, ed a rischiare serie limitazioni della libertà personale quando gli sfoghi vengono all'attenzione delle forze dell'ordine.
Tali limitazioni, ovviamente, non fanno che aumentare la percezione di oppressione e, di conseguenza, l'intensità delle azioni di Spartacus.

STORMBRINGER

Stormbringer scorre sotto la pelle, nelle vene, mescolandosi al sangue e raggiungendo ogni frammento del corpo per portargli la sua inebriante ispirazione.
Quando penetra nel cervello e nell'anima del Personaggio, Stormbringer lo rapisce e lo trascina con sé in mondi che nessun altro è mai stato in grado di percepire.
Il controllo, si è convinti, è in mano nostra, e grazie a questa certezza si può continuare a chiedere di più alla propria Musa, sempre di più.
Non importa quel che vorrà in cambio, finché si potrà decidere come e quando essere soddisfatti, né importa realmente quali siano le sostanze alla base del desiderio.
Non è la droga il soggetto, ma il Personaggio e le sue sensazioni.

Le persone che vivono accanto a chi abusa di Stormbringer potrebbero non essere neppure a conoscenza della sua presenza. Potrebbero ovviamente vederne alcuni segni, sia nel fisico che nel comportamento e nell'umore del Personaggio, ma questo sarà spesso restio a parlarne con gli altri.
Gli altri, d'altronde, non possono comprendere. Non sono in grado di capire né il perché il brivido di Stormbringer sia così desiderabile, né come il Personaggio sia in grado di tenerne sotto controllo gli effetti.

Provare a resistere a Stormbringer fa passare il Personaggio attraverso diversi stadi nei quali il dolore fisico e quello psicologico si combinano, generando una sorta di tortura crudele e costante.
Il controllo del proprio corpo e della propria mente diviene sempre più difficile, mentre ogni fibra viene squarciata da un desiderio incessante.
Quando alla fine il Personaggio cede nuovamente, Stormbringer consente di recuperare il controllo, ma non fa svanire il ricordo: vuole che si sappia cosa succede quando si cerca di opporsi.

All'aumentare del valore di Stormbringer, il Personaggio tenderà a dedicargli sempre più tempo. Le sostanze sembreranno sempre più rare, e procurarsele diventerà un'esigenza pressante.
Le persone intorno si accorgeranno sempre più dei mutamenti, e persino chi era rimasto nell'ignoranza potrà facilmente comprendere l'origine del comportamento del Personaggio.
Comportamento che continuerà a farsi sempre più scostante, fossilizzando il Personaggio uno stato di delusione e di necessità continua che creerà sempre più situazioni problematiche.
L'assunzione delle sostanze porterà ad un incrementale fallimento nei compiti principali, rinforzando lo stato di necessità.

Quando Stormbringer raggiunge il valore di 6, non è più possibile nascondere la condizione del Personaggio.
La richiesta di sostanze raggiunge l'estremo, e non c'è più dose che possa bastare a lungo.
Il corpo inizia un declino inesorabile, raggiungendo condizioni critiche che possono portare anche al coma o alla morte.
Il mondo circostante, la società, gli affetti; tutto quanto perde importanza. La vita diviene solo un'attesa, un arrancare doloroso tra un'assunzione ed un'altra, e qualsiasi ostacolo che cerchi di impedirlo deve essere brutalmente spazzato via.
Le persone più vicine saranno portate alla sofferenza, mentre quelle che non hanno già rapporti con il Personaggio rinunceranno a qualsiasi approccio sociale nei suoi confronti.

Paragrafo 24.

Mentre Finch si allontana, dici a bassa voce.
"Pronti? Te lo facciamo vedere noi, se siamo pronti. Lo facciamo vedere a tutti."

Confabuli alcuni secondi con i tuoi e poi fai loro cenno di seguirti. Il vostro obiettivo primario è stato raggiunto, avendo recuperato la chitarra, ma ora che siete sul palco della Metro 14 questo non ti basta più. Dovete mostrare a tutti chi sono i Disciples of Lightning.
Vi portate dietro agli amplificatori davanti ai quali stanno suonando i Banana's Dream e subito uno dei fonici vi viene incontro.

"Voi suonate dopo, vero? Venite al mixer, aspettiamo lì. Appena finiscono questo pezzo facciamo il cambio palco."
Tu annuisci e lo segui. Hai visto quello che volevi vedere, adesso è il momento di agire.

Quando arrivate al banco, dove un altro fonico sta annoiato davanti al mixer, fai un cenno ai tuoi compagni. In pochi secondi i due tecnici del suono sono privi di sensi, sdraiati sotto il banco di mixaggio.
Voi preparate i vostri strumenti, ed Adele prende un panchetto. Tornate dietro gli amplificatori ed aspettate un attimo.
Per quello che hai in mente devi attendere il clou del pezzo. Qualche secondo, ed arriva.

Staccate i cavi dei Banana's Dream dagli amplificatori ed attaccate i vostri. Lo sfrigolio elettrico è l'unico suono che resta insieme al picchiare del batterista, che impiega un paio di secondi per rendersi conto di quel che sta succedendo.
Prima ancora che il pubblico abbia modo di rumoreggiare, voi fate irruzione.

Adele abbatte il batterista con il panchetto, mentre tu e gli altri aggredite selvaggiamente i restanti membri. Non si aspettavano assolutamente un assalto simile, e riuscite a spaventarli con qualche spinta e qualche schiaffo.

Qualcuno tra il pubblico fischia, qualcun altro applaude. Appena Adele si è seduta al suo posto, attaccate a suonare.

Partite a raffica, prima Patrick, poi Adele, poi tutti insieme.

"IF YOU LIKE TO GAMBLE, I TELL YOU I'M YOUR MAN"

Cominciare così, con un brano che senti particolarmente tuo, ti galvanizza come non mai, ed eccita moltissimo anche il pubblico. Urli e suoni con tutta la tua energia, e nonostante stiate solamente eseguendo una cover il pubblico è in delirio.

Andate avanti, vorticosamente. Finch è accorso a lato del palco, chiamato dai Banana's, ma sa riconoscere uno spettacolo e si guarda bene dall'in-

terrompervi.
Non vi fermate.
Non riesci nemmeno a ricordare che pezzi avete suonato quando, qualche minuto dopo, rialzi la testa smettendo di fare headbanging.

Purtroppo, anche stavolta qualcosa non sta andando come dovrebbe.
Il pubblico ha in buona parte smesso di urlare ed applaudire. Qualcuno salta al ritmo della vostra musica, ma la maggior parte delle persone vi ascolta senza muoversi.
Addirittura, ti sembra di sentir qualcuno inneggiare ai Banana's Dream.

Cos'è successo? Avete sbagliato i pezzi? Non te ne sei nemmeno reso conto...
Quello che poteva essere uno spettacolo si sta trasformando in un fallimento, e non hai intenzione di mollare. Sei disposto a tutto.
Tutto.

Avete ancora un brano, poi di questo passo sarete fuori. Un'ultima chance.
Sai che dovrai dare tutto te stesso. Tutta la band dovrà farlo. Basterà?
Ti viene un'idea.
Fai cenno agli altri di cominciare il prossimo brano senza di te e corri verso la nuova custodia in cui avete messo la chitarra di Wildcraft. Un concerto con questa chitarra è ciò che chiunque sognerebbe.
Se devi tentare di arrivare in vetta, vuoi farlo con questa.

Torni insieme agli altri e ti unisci a loro. Sei stanco, però.
Questi giorni sono stati devastanti e suonare con questa chitarra sembra persino intimorirti.
Ti mette in soggezione, e dalla soggezione alla rabbia per te il passo è brevissimo.

Cominci a pensare che forse Finch aveva ragione, forse non sei più il Mike King di una volta.
Se solo potessi provare di nuovo quell'emozione, quella spinta che ti contraddistingueva.

Ma... e se...
Ti è venuta un'idea assurda. Rebecca, che ti conosce più di chiunque altro, capisce tutto non appena ti vede posare lo sguardo su una delle flame machine ai lati del palco.
Lei sa cos'hai in mente, sa che in questa condizione forse non riuscirai a resistere alla tentazione.

Cazzo, probabilmente neanche ci proverai.

Cosa fai?

Sacrifichi tutta la fatica fatta finora cedendo ad Ifrit ed incendiando la chitarra leggendaria?
Cerchi di resistere alla tentazione, provando a farcela con le sole tue forze?

Continua a pagina 220

Paragrafo 25.

Non te ne importa più niente. Niente del futuro, niente del contest, persino niente dei tuoi amici.
Questo potrebbe essere il tuo ultimo concerto, e intendi renderlo storico.
E se per farlo devi sacrificare tutto quanto, sei disposto a farlo.

Mentre i tuoi amici continuano a suonare, ti dirigi verso la flame machine alla destra del palco. Rebecca si fa avanti, come per fermarti, ma la blocchi con un gesto. Si immobilizza, avendo riconosciuto il luccichio nei tuoi occhi.
Stavolta, però, oltre al fuoco che vi si riflette ogni volta che le fiamme iniziano a bruciarti dentro, c'è qualcosa in più: una rassegnazione che non ti aveva mai visto.
La fiamma, forse, stavolta brucerà fino in fondo.

Finch è ancora all'altro lato del palco, e ti guarda con attenzione; forse ha capito anche lui. Quel figlio di puttana sa benissimo come scrutare nell'animo di quelli come te. Di solito usa questa abilità per sfruttarli.
Ti guarda arrivare all'attrezzo e cominciare ad armeggiarci. Trattiene persino il personale della security che stava per intervenire. L'unica cosa che concede loro è di afferrare un estintore e tenersi pronti.

Adesso hai tutti gli occhi puntati addosso. Finch, i tuoi compagni, quegli stronzi dei Banana's Dream, la Sicurezza, il pubblico.
Il pubblico.
Quei bastardi lì sotto pronti ad applaudire chiunque salga su quel fottutissimo palco, ignorando completamente tutto quello che c'è dietro un'esibizione: quale vita si faccia, cosa significhi essere consumato da spinte che distruggerebbero chiunque altro.
Bene, stanno per vedere qualcosa che resterà loro impresso. Vedranno bruciare, e tra le fiamme vedranno brillare una stella.
Poco importa se si esaurirà con loro, avrà brillato più intensa di ogni altra cosa.

Capisci presto come azionare la macchina.
FWOOOOSHHH!
Fai partire una fiammata di prova, e cominci a sorridere, estasiato. Il sangue ti sta andando al cervello, ma non è nemmeno più sangue. Nelle vene hai solo adrenalina, e scorre tanto calda da bruciarti dentro.
Hai la bocca completamente spalancata in un ghigno quando fai ripartire la fiamma, stavolta con la chitarra esposta sopra.

FWOOOOSHHH!

Come se il fuoco che l'aveva bruciata mezzo secolo fa non si fosse mai del tutto sopito, la chitarra si infiamma subito. Le lingue di fuoco sono molto più alte ed estese di quanto avrebbe dovuto causare la flame machine.
Sorridi, pensando che sia un regalo d'addio che gli dei del Rock vogliono farti.

Le casse fischiano e sfrigolano, producendo una cacofonia assordante. Lasci che sia il tuo canto.
Tra la folla si levano degli urli. Vicinissima al palco, vedi che ad urlare è anche Janis, ma non t'importa neanche di lei.

Tutta la strada fatta per arrivare fin qui ti scorre davanti sullo sfondo baluginante delle fiamme: Finch, il poker, le esibizioni, le scazzottate, gli incendi, gli inseguimenti, le prove, il rischio di morte e la fuga veloce.
Tutto questo diviene cenere nella tua mente, incapace di resistere alla temperatura elevatissima che distrugge ogni cosa dentro di te.
"FOTTETEVI TUTTI!!!"
È l'urlo liberatorio che emetti prima di alzare lo strumento e schiantarlo con violenza a terra.
Lo sbatti una, due, tre volte, incrinandolo sempre di più. Le scheggiature vecchie cinquant'anni si aprono di nuovo, deformando il corpo e la tastiera.
Le corde saltano, le fiamme continuano a danzare.

Nella tua foga ti sei avvicinato alla tenda che funge da sipario. Le fiamme, come animate, la raggiungono ed incendiano subito.
Tu non lo vedi, ma Finch dà subito l'ordine di intervenire.

Vieni immediatamente placcato da due uomini, mentre un altro di loro aziona l'estintore che ha in mano.
Tu ti divincoli, vuoi terminare ciò che hai iniziato: il massacro di una reliquia sacra del Rock, della tua carriera e forse alla tua vita è al culmine. Non vuoi permettere che ti venga rubato anche un solo attimo, anche una sola delle tue ultime, brillanti scintille.
Si crea una colluttazione, mentre altri membri della security intervengono. Un altro estintore viene svuotato per sicurezza, e su di te ci sono ormai cinque uomini che faticano a trattenere la tua furia.
Alla fine hanno la meglio e riescono a spingerti fuori dal palco, sotto gli occhi straniti di tutti.

Patrick, Rebecca ed Adele ti guardano uscire, consapevoli che quello che hai fatto avrà ripercussioni anche su tutti loro. Dallo sguardo di Rebecca, si potrebbe forse dire che se lo aspettava.
Un istante prima di essere completamente fuori dal palco riesci a voltarti per un ultimo sguardo fugace indietro; la chitarra non c'è più. Un uomo della security a fianco ad un estintore vuoto sembra cercarla senza trovarla. Sorridi. Gli dei del Rock sono beffardi, lo sai.
Qualunque cosa succederà a Mike King ed ai Disciples of Lightning d'ora in avanti, ne sarà valsa la pena.

Ringraziamo tutte le persone che hanno partecipato e contribuito a creare questa storia.
Più di 50 fottutissimi Rockers hanno prima creato e poi, con le loro scelte, forse anche distrutto Mike King ed i Disciples of Lightning.
Long live Rock 'n' Roll.

Schede

NOME _____

NOME D'ARTE _____

ESPERIENZA _____

Rockopolis

ANIME

	1	2	3	4
METAL	☐	☐	☐	☐
PUNK	☐	☐	☐	☐
BLUES	☐	☐	☐	☐
GLAM	☐	☐	☐	☐

TRATTI

RELAZIONI

ABILITÀ

MUSE

DENARO

EQUIPAGGIAMENTO

NOME _____

NOME D'ARTE _____

ESPERIENZA _____

ROCKOPOLIS

ANIME

	1	2	3	4
METAL	☐	☐	☐	☐
PUNK	☐	☐	☐	☐
BLUES	☐	☐	☐	☐
GLAM	☐	☐	☐	☐

ISPIRAZIONE

CARATTERI

LEGAMI

ABILITÀ

MUSE

DENARO

EQUIPAGGIAMENTO

NOME DELLA BAND

AFFIATAMENTO

FAMA

LINEUP

Membro Band	Ruolo	Fama personale

SCALETTA PER IL PROSSIMO CONCERTO

1		4	
2		5	
3		6	

BRANI CONOSCIUTI

Brano	Genere	Tema	Brano	Genere	Tema

NOME DELLA BAND

AFFIATAMENTO

FAMA

LINEUP

Membro Band	*Ruolo*	*Fama personale*

SCALETTA PER IL PROSSIMO CONCERTO

1		*4*	
2		*5*	
3		*6*	

BRANI CONOSCIUTI

Brano	*Genere*	*Tema*	*Brano*	*Genere*	*Tema*

TITOLO

VALORE

Titolo traccia	Tema	Genere	Difficoltà

TITOLO

VALORE

Titolo traccia	*Tema*	*Genere*	*Difficoltà*

2015

“For those about to Rock (we salute you)”
(AC/DC)